A9VG

游戏文化区 2006-2010

游戏文化

第四卷: 玩家生活,人生感想

序

提笔写下此文之际，忽然想起自己已经在 A9 注册了 4 年多了，按照年份来看自己业已无法再称呼自己为新人了。但该如何说呢，自己感觉自己的一些部分依然保留着学生时代的一些东西，我不知道这些到底乃是好事，抑或坏事。老实的说，自己对于与 A9 相识的机缘和理由业已忘记的几乎差不多了。额，记得应该是 05 年的时候，那是自己在另外的一个论坛内做一个版主，当时在这个论坛内有个会员的帖子里无意间提到了 A9，然后自己处于好奇还注册了自己的这个 ID，其实当时自己是想注册莱茵哈特皇帝的（当时自己对银英传比较喜欢），不过发现这个 ID 业已被人“抢注”，无奈之下只能注册了现在的这个 ID。不过在注册后，在 A9 其实没发过多少帖。当时自己因为是新人的关系，在 A9 认识的人几乎没有，当时几乎只在文化区和怀旧区出现。要说在那里出现的理由，个人是觉得自己对于游戏背后的一些东西的喜好更大于通关的乐趣，还有个很重要的理由，自己的家庭经济环境老实的说不怎么样，如果说要让我不断的跟进次世代的话，是不可能的事情，也因为如此，对于一些老游戏自己有独特的感觉，而老游戏当时不少制作者的认真态度和严谨的作风也确实是现今不少游戏制作者所缺少的。当年命大的一篇《人间二十年》（这个标题当年第一次看的时候第一个想到的是自己最喜欢的信长公）让我找到了区内的一丝“家”的味道，我属于父辈那些称为 80 后的那批人之一（当然本人对于这样的分类比较反感），而和我同年龄段的人应该都有过迷恋电软的那段时光。当时的电软上有个栏目叫“闯关族的家”，可以不怎么太夸张的说，在文化区和怀旧区都让我感觉到了这样的味道，也因为这点，至今文化区和怀旧区也是我上 A9 后必看的 2 个区。虽然说老实话，我不知道日后对于 A9 是否还会有现在的喜爱程度，甚至我也不知道几年后自己是否还是会在文化区和怀旧区出现，但是，对于当年这个区带给我的感动和那份感觉，我想我是不会忘记的吧。

彩虹给我 PM 让我作为文化区的元老（其实自己实在不配这样的名号），为她在 A9 发的电子书（书内收录了文化区不少的精华文章，今天惊觉自己过去写的不成熟的 SH 的文也在，实在惭愧），故而滥竽充数的写下了这样的一篇文字。是为序。

帝国皇帝

2010.3.10

目　　录

在屏幕前实现自己的体育之梦

飞吧!大喜鹊!

序

每个人都会有梦想,每个男孩都会有自己的关于体育的梦想吧?从小时侯的游戏,例如 BASEBALL,热血篮球,热血足球.到那些知名的动漫如:《棒球英豪》、《篮球飞人》、《足球小将》等，到今天各大主机的体育类游戏：WE 系列/FIFA 系列、实况棒球、2K 系列/NBA LIVE 系列等。那些动漫和 FC 上的游戏让我们产生了各种关于体育运动的梦想。梦想着能在 NBA 打球，与乔丹、YAO、艾佛森同场竞技；梦想着能成为 5 大联赛中某个绿荫豪门中的一员在球场上驰骋；梦想着在职棒联盟中展现自己的棒球才华。但是，这些美好的梦想对于好多人是无法实现的。这些游戏的出现让我们在电视机前手握着手柄在游戏中一一实现自己的梦想。

目录

棒球篇

在 1994 年的一天，从朋友那里借来了一盘 FC 卡。那一天我第一次接触到了棒球游戏，也就是为大家所熟悉的 baseball(J)。当时看着扇形球场中的人我一脸迷茫，也不明白这个到底是个什么游戏。直到多年之后，某电视台开始播放安达充的《棒球英豪》（ONE TOUCH）。喜爱动漫的我很快被《棒球英豪》的剧情所吸引。

上杉达也，与上杉和也是一对双胞胎。他们与邻居浅仓南是从小一起长大的玩伴。哥哥达也--性格乐天,是一个不太执着于读书的人;而弟弟和也---是个既认真,成绩又优秀的高材生。进入高中后，和也成为了明青学园棒球社当家投手，而同样有天分的哥哥却去了拳击社。和也，达也与浅仓南之间的也由小时侯的玩伴变成的 3 人之间的微妙关系。达也因为和也喜欢南而把自已对浅仓南的感情隐藏心中,想把南让给弟弟。就在去参加甲子园预赛的途中，一次车祸夺去和也的生命，为了和也

的遗愿和南的梦想达也加入棒球队。向来懒散的他也变的积极起来并且成为棒球社的当家投手,靠着与生俱来的棒球才能与自己刻苦的训练带着明青学园迈向了甲子园。终于在甲子园前，达也终于向南表达了自己爱意。

看完全剧，不但为剧情所感动，也真正了解了棒球运动的规则。此时又想起了 FC 上的 BASEBALL，多年之后再看这款游戏才发现这款游戏再当时绝对是一款制作精良的棒球游戏。

游戏中的场地，人员以及裁判的位置与数量都与现实的棒球规则一致

在投球/打击时画面只显示内野部分

当球被击出并到达外野后，游戏会将镜头切换至远处，可以看到整个球场

在游戏界面中好球数，坏球数，出局人数都一目了然并且与真实的比赛转播一致。这也为以后的棒球游戏奠定了基础，这些设定一直被沿用至今。在游戏中安全上垒或者出局裁判都会给出相应的手势，在有人上垒后投手可以通过穿球防止盗垒，打出全垒打后全场观众会大声欢呼。这些细小之处都体现出了游戏的精良品质。

由于种种原因我却再也没接触棒球游戏，直到今年《实况棒球 12 决定版》的推出。相较于其他的棒球游戏《实况棒球》有着自己独特的优势，在体验棒球带来的快感的同时也时常能因为其 Q 版的人物造型和可爱的动作而发笑。

在《实况棒球》中，玩家可以选择控制所有人也可以只控制投手/打击者。体验将对手连续三振出局或者打出本垒打接受全场注目的爽快感。游戏中还加入了人物育成模式，你可以培养一个自己所期望的投手或者强打。在平时安排训练的同时还可以去追求出现在自己身边的女性，无论女主播，空姐或是球队中的女性。在每赛季结束后还会有各种评奖：最佳投手，最佳打击手，最佳新人等等。这些奖项都是你和俱乐部谈薪金的有力砝码。这些与现实相当接近的设定让我们这些无缘真正投身棒球运动的人能真正体验棒球运动员的生活。

打击者左边的黄色区域时打击时挥棒的位置，上侧的扑手处显示的是投手投球位置

育成模式下的游戏界面，可以选择训练，购物，休息，约女孩子外出等。。。

棒球运动由于场地的限制在我国的发展速度十分的缓慢，甚至还有很多人分不清棒球和垒球的区别。棒球游戏的发展从另个侧面可以的带动我过棒球运动的青少年基础。对棒球知识的普及也起到了十分积极的作用。至少棒球游戏的存在可以让那些无缘站在投手板前的怀有棒球梦想的人圆自己心中的棒球梦。

篮球篇

在很小的时候，第一次在电视中看到了 MICHAEL JORDAN 的比赛，后仰跳投、飞身扣篮都深深的震撼了我。从那时起我便开始打篮球并真正的热爱上了这项运动。那时的 FC 上推出了一款知名的篮球游戏《热血篮球》。

与真正的篮球比赛不同，《热血篮球》中每队只有两人比赛，而篮筐有三层。在比赛中毫无规则

可言，进球得分时唯一的目的。比赛中为了得到球权可以对对手拳脚向加，如果不爽还可以用垃圾桶滑板之类的东西砸向对手。两人对战时这款游戏绝对能带来无尽的欢笑。当然如果游戏中过于暴力也可能引起现实中的真人 PK。

很快一部漫画在中国迅速火暴那就是《灌篮高手》。故事中的主角樱木花道为了追求晴子而加入了湘北篮球队，通过刻苦训练，以及自己的运动天赋与赤木、宫城、三井、流川等一起打入全国赛并且战胜了号称"最强"的山王工高。现在回想起漫画还有很多场景历历在目：樱木军团庆祝樱木的第 50 次失恋；与赤木第一次对决时脱了对方的裤子；和流川成为宿命之敌；樱木与宫城坐在秋千上搂着对方泪流满面；三井跪在地上哭着对安西教练说："我想打篮球！"；一个个打败强敌到与山王工高的对决；在比赛结束前 3 秒流川将球传给樱木，樱木跳投命中战胜山王。看过漫画的人绝对会清楚的记得这些场面。我想很多人因为这部动漫而开始打篮球吧。

游戏厂商自然不会放过这部漫画带来的商机，很快在 GB 上推出了一款明为《SLAM DUNK》的游戏，游戏中玩家控制湘北队从预选赛开始一路打到全国赛。游戏的传球、过人都采用文字选择。而上篮投篮或者扣篮采取的是根据时机按键决定。当初次接触这游戏时被里面的特写镜头所吸引，流川、赤木的扣篮；三井的三分球都采取了《灌篮高手》中的原画。我相信这款游戏是每个《灌篮高手》迷不可错过的。

EA 公司不断在体育游戏方开拓。《NBA LIVE》系列就是其中之一。《NBA LIVE》系列让像我这样有着篮球梦想，渴望去 NBA 打球却无法实现的人在屏幕前圆了自己的 NBA 梦想。





在游戏中我们可以操控着某个球队，某个球员去征战 NBA 的常规赛、季候赛、去夺取属于自己的 NBA 总冠军。甚至还可以参加全明星周末、还有世人瞩目的扣篮大赛。这些对于一个篮球爱好者有着强大的吸引力，让人欲罢不能。

如今的篮球游戏市场有 2K 系列与 NBA LIVE 系列争霸天下，两家厂商的竞争对于玩家来说是件好事。这样两家厂商会想办法提高游戏本身的素质。这样我们可以玩到更好的篮球游戏，这对于篮球爱好者无疑是幸福的。



操控者自己喜欢的球员去征战漫长的常规赛



在比赛中做出各种精彩的扣篮

这些平时根本无法见面的明星成为了我们自己控制的球员。在场上，我们就像是球队的主教练，制定战术，与对手斗智斗勇；在场外我们又是球队的老板，为球队引进好的球员，让球队获得更大的成功。对于一个篮球爱好者这是无比幸福的。

足球篇

足球运动无疑是当今的球类运动中人气最高的运动。那金光闪闪的大力神杯无疑是每个足球运动员所神往的。看看巴西国家队队服上，队标上的五角星数量。我想这是每个国家的足球运动员所羡慕的。
随着足球运动的兴盛，足球游戏自然也随着发展。从开始的 FIFA 一支独秀到今天的 WE 系列分走大半江山，足球游戏在 3 大主机的人气越来越高。
FIFA 系列以游戏爽快感为主，在游戏中进球并不难。游戏更强调给玩家带来进球、取得胜利的爽快感。对于战术的强调并不大。
WE 系列则强调游戏的真实性，无论球员的动作，战术设定，进球的困难度都与现实比较接近。WE 系列也许是真正喜欢足球的人的不错的选择。在游戏中游戏的模式也很多，如杯赛，联赛，大师赛等。在杯赛中玩家可以选择：世界杯、欧洲杯、美洲杯甚至亚洲杯。我们可以选择自己喜欢的国家队去夺得各个杯赛的冠军。这些奖杯都在游戏的博物馆中可以看到。无论是世界杯中的阿根廷与英格兰的宿命之战；还是美洲杯的"暴力"足球；或者带领中国国家队打破 N 年的逢韩不胜。只有你想不到的，没有在游戏中做不到的。

联赛模式中包含了当今世界最著名的 5 大联赛，在 WE9 中基本所有的俱乐部都是实名了。你可以带着你所喜爱的俱乐部去冲击联赛冠军。个人最喜欢的是西甲的巴萨，每当踢皇马时心情都无比激动。我想大家在玩时 T 那些著名的德比战时都会异常的兴奋吧？
在游戏中根据不同的球队制定相应的战术也时很关键的。在 WE8 中的个人英雄主义在 WE9 中已经没用了，WE9 更加强调团体配合。根据球队的特点制定相应战术至关重要，游戏中的战术设定也十分齐全，除了每个队伍的默认阵型，还可以设置如：中路进攻、左路进攻、造越位等。

WE9 中最 YY 的游戏模式



WE8 中的经典 EG 发型，我自己也整了个贝克汉马。

在 WE9 中日本人还自己 YY 了"通向 2006 世界杯"模式，这个模式我一直都没有玩过。同时也在期待中国的高手们能改成"中国之队-通向 2006"模式。中国足球的现状已经几乎到了无可救药的地步，为了眼前的利益而搞出"假球"、"黑哨"、甚至"赌球"。有庄家"赌"、球员也"赌"、教练也"赌"。今年更闹出了"球霸"。还有那经典的"全国球迷三件事：吃饭、睡觉、骂李毅！"的经典口号。这些事件直接伤害的是中国球迷。球迷是最可爱的人，中国球迷是最最可爱的人。中国足球已经堕落到如此地步却还有人位中国队呐喊助威；为中国队的失败泪流满面。那些"球霸"、"赌球"者们对得起这些人么。。。
游戏中的足球环境是纯净的，没有假球黑哨，只有对足球最真诚的热爱。在朋友的店里经常看到有人包机玩 WE9，看着那些人们手握手柄，目不转睛的盯着屏幕专注的游戏。他们常会因为一个失误而懊恼，为了一个进球而兴奋不已。这就是足球的魅力，是足球游戏带给我们这些足球爱好者的小小的幸福。

附录 **3**：

棒球 j 运动简介与规则：

1)棒球运动简介

棒球是以 9 人为一方，在室外场地使用球棒和球进行的一项球类运动。这既是业余竞技运动也

是一项职业运动项目，比赛的目标是赢得比对方更多的分。当一名运动员跑完全部垒位，并未被判出局即得一分。棒球场分为内场和外场，正方形的内场的 4 个角上各有一个垒位，内场也叫"方块"。内场是由界内地区临界外场的两个边和界外地区另外两个边围 。

棒球的球棒是坚硬，光滑的木制棒，一般为 3 英尺 6 英寸长（1.668 米）。圆球的表层是用马皮包裹的。棒球被当作是美国的国球（全国性娱乐）。国际棒球联合会是业余棒球运动的世界管理机构。棒球将列入 1996 年下届亚特兰大奥运会的比赛项目。

棒球要求（运动员）具有速度和力量，平衡与协调，柔韧与灵活等项素质。作为一名队员与全队的配合能力是重要的，个人技术如击球，投球和防守也是重要的。

棒球常规

1)世界性业余棒球运动管理机构的名称：

国际检联是世界业余棒球管理机构。IBA 是国际棒球联合会的简称。

2)棒球比赛中的裁判：

裁判人员包括一名主裁判（司球裁判员）三名司垒裁判员和若干名记分员。司球裁判员负责使用规定手势同时喊出"球"或"击"。司垒裁判员判定安全和出局。

3)棒球队的组成：

一个棒球队由 9 名队员组成。实际上一个队可以有 20 名队员，但只能有 9 名队员上场。（替补队员没数量限制。但是替补队员不能第二次上场比赛）

4)棒球场地的规格：

简要地说，球场分为内场和外场。内场为正方形。四个角上名有一个垒位，内场也叫"方块"。内场是由界内地区与界外场临界的两个过和界旬地区另外两个边围绕而成。或译为：[内场呈正方形，其中两个边紧接外场院（属界内地区），另两个边紧接界外地区。]

5)击球员击出什么样的球叫本垒打：

击球员能打出跑完各垒回到本垒的球叫本垒打。多数本垒打球都从界内外场地区飞出围栏。

6)棒球运动员的个人基本技术：

个人的基本技术包括：击、投、守、准确传球、跑垒和偷垒。

7)投手如何投球：

可以使用各种不同的握球方法投出，如曲线球、滑球、指节球和快速球等。

8)成功击球的要领：

最重要性是击球的站立姿势，向后引棒，伸踏，挥棒，中球和后继动作。

9)棒球比赛有哪些防守位置：

棒球防守位置有投手，接手，一垒手，二垒手，三垒手，游击手，左外场员，中外场员，右外场员。

游戏——我心中的魂

手冢许

游戏是一种寄托。我们总能够在游戏中找到乐趣，当今生活的压抑，竞争，在游戏中一扫而光，无论是寄托心中的梦，心中的不快，亦或是纯粹的发泄，游戏总陪伴在我身边。在任何时候，游戏都是我心中的魂。

我是个学生，题海茫茫。那，真是我寄托梦想的天堂吗？我想放弃，但放弃意味着我的努力付诸东流。是游戏陪伴了我，走出人生的低谷。我要感谢游戏，只有沉浸在游戏的海洋中，我才能忘记生活的焦躁。游戏，令我安心。

游戏教会了我，学会拥有梦想，格兰蒂亚 3 中尤琦的梦想：驾驶自己的飞机，翱翔在蔚蓝天空，曾经无数次的感动了我，我也要立志。作为一个普通的玩家，我有一个再平凡不过的梦：自己创造游戏。我不愿意掩盖自己这埋藏已久的理想，在游戏的陪伴下，我会努力，创出我自己的天空！

如今，许多人沉溺于网游，单机游戏。我想我不会，因为我视游戏为自己的朋友，我把每一次从中得到的体验，感动，都深深地珍藏在心中，游戏，我心中的魂。

玩过的游戏不多，游戏年龄也不长，但对游戏的感情，我是不输给任何人的。每次通了一个游戏，我都会做一番思考，我得到了一些什么。我想，一个游戏，所处在什么主机上，主机机能如何，都不是最重要的，关键在于，我快乐吗，面对他人异样的眼光，我有时依然会拿出 GB 玩塞尔达传说，或者口袋妖怪。只要快乐着，什么都不重要了。

任何时候，我都不会放弃游戏，即使再忙，有再多的考试、测验，我都愿意挤出一些时间给游戏；即使眼镜的度数越来越高，我也终究不会放弃。我很痴迷吗，不，这只是我对游戏的热情。

我最喜欢 RPG，我喜欢有剧情，它包含着人世间神圣的友情，亲情和爱情。游戏界的变化是飞快的，但我相信，我对这份真挚的情，看法是永远不变的。

我喜欢游戏的音乐，它同样令我安心，从小练习钢琴的我，在家人的熏陶下，似乎对音乐有了自己的见解，RPG 中的音乐，往往是缓慢的，抒情的，它让我安详地思考着游戏，思考着人生。游戏充实了我，音乐也有功劳。

我很喜欢格兰蒂亚 3 中的主题曲--《IN THE SKY》，每一次欣赏它，我都能体会到翱翔在空中是多么地过瘾，那种对梦想的执著，是在其他地方体会不到的。曾经在学校跑 1500 米时，我每分每秒都尝受着痛苦，但我想起那份对梦想的执著，脚又有力起来。

每一次开起自己的主机，我总保持着第一次开机时的喜悦，因为它是游戏的载体，游戏在我心中是至高无上的，游戏也有自己的思想。我想，我的那份情，游戏也一定能感到吧！

游戏总让我感觉到，世界上有许多值得回味的东西。就像上文所说的，友情，亲情和爱情，即使人的尸骨会灰飞烟灭，友情，亲情和爱情是永恒的，是值得后人去品味的，亿万年之后，它仍旧存在。如龙的友情，格兰蒂亚 3 的亲情，樱花大战的爱情，这难道不是一种永恒？

游戏，是一种艺术，它包含了剧情、人设、音乐、操作，以及作者的人生观、价值观、金钱观，它是音乐会，它是电影院，它是一部值得品位的书，它是永恒的经典！

我是勇士，那么游戏是我手中的剑；我是魔法师，游戏就是我的魔杖。我，是一个生活在现实中的普通人，那么，游戏，就是我心中的魂！

我的人生道路还很长，我所要面对的，是挫折，是泥泞。我会惧怕吗，游戏告诉了我，我不会惧怕，游戏陪伴着我，走 向 天 堂。

游戏，
像一个勇士，
他拿着他的剑，
凿开混沌，
一丝光明。

我们并驾齐驱，
走向天堂！

游戏。记忆。人

jokerzeng

我一直认为，游戏是人的游戏，它能够使我们觉得有趣主要是因为它是用一种特殊的方式完成沟通——人与人的沟通和程序与人的沟通。

在 5 岁的时候，我第一次在我家附近的一个偏僻的角落里看到了 fc，当时给我留下印象的只有大金刚 3，原因很简单，因为那里只有少数几盘游戏卡，而且里面没有我们熟知的 fc 经典。那个老板的计费方式很怪，2 角钱一次，有些不太好死得快的游戏 1 角钱一次。我们当时因为年纪小，所以只能每次用羡慕的眼光看一个比我们大 4 岁的小孩（简称 A）玩。不过即使这样，我感觉对游戏的第一次接触也是非常美好的。

进了小学，我家搬到了市里，90 年代 fc 成了主流，一台电视，一台 fc，若干盘游戏（后来多个老板往往集中在一起以增加自己可以使用的游戏资源），通过 3 元 1 小时的计费方式，老板们的生活还是滋润了一段时间。不巧的是，"电子游戏是精神海洛因"这个口号在当时被老师们天天挂在口头上。学生成绩的下降，在很多情况下与电子游戏有关。每次我们打游戏都如同做贼一样，不但要担心家长老师的突然出现，还要当心内部出现二五仔，而如果你不幸中招，自然后果不堪设想。学校为了"教育我们"还专门请人来做报告，告知：电子游戏如何如何危害身心，如何导致我们"堕落"，还经常举一些例子"xx 学生以前很好，但是自从迷上电子游戏以后，为了玩游戏，不惜去行窃""xx 学生迷上电子游戏以后不幸走上 xx 道路"。为了把这项举措落实，除了老师和家长的密切配合（说是勾结更好），还组织一些学生去学校附近的游戏机房巡查。学校放学后，经常可以看见老师如同盖世太保一样的出动，而那些不幸落入"敌手"的"抵抗战士"自然要受一番磨难了。不过具有讽刺意味的是，我们那个小学后来考上重点大学的 80%都是当时"抵抗战士"，考上名牌大学的男生全是机房里的常客。

但是也正是这种游戏定位，这种 sb 措施，我们当时对游戏有一份犯罪的刺激感。学校周围的游戏室自然不能进了，但是路过的时候可以走的慢一些，让自己多多的看一些里面的精彩画面（A 当时曾经淋着雨站在街上看人打游戏），有时候也可以去卖游戏的地方饱饱眼福。当时我经常只能看到游戏里面的几个动作，几个画面（但是我也觉得很满足了），然后回家一直想象自己拿着手柄的情形。虽然当时 fc 已经进入百姓家里，但是高昂的游戏卡费用让很多人承受不起。

进了初中，md 迈着坚定的步伐来到我们那个城市，紧接着 sfc、ps 一个接一个的出现。庆幸我碰到了一个好的班主任（后来会说明原因），我们有了一些可以自由支配的时间。对我来说，家里控制较严，而且我也不想去冒这个风险，所以只能找比较稳妥的时间。所幸的是，我们每周都要补课，这样补课完毕后我以去爷爷奶奶家为借口，在路上的游戏室买 2 个币（5 角），去的时候玩一个回来再玩一个，一般都是玩纵版射击游戏——主要是这样我能以最短的时间体会相对多的快乐，每次也不超过 10 分钟，这样从来不会引起父母怀疑。

但是，这样只能满足对街机的一点兴趣，我不可能对 md 等机种视而不见，怎么办呢？险是必须

冒的，但是还是要有策略才行。每周我都会以上街买书为借口，去寻找找到玩游戏的机会，但是无奈当时 md 属于稀有产品，平均做出 3 次这样的尝试才能获得一次成功（这已经算很不错了）。

也正是这个时候，我产生了一个念头：以后自己工作了，一定要玩个痛快，继续想想，应该先玩什么呢？当时幽游白书、火焰文章、机战一系列游戏让我心驰神往——不过也只能“神往”而已。

进了初三，面临中考的压力，按道理说我应该收敛一下，不过我却反其道而行之。这时候我的游戏时间来源主要有三条：1、班上每天晚上都要上自习，这样我就利用晚饭时间去小玩一把，而且这时我还发现，经过半小时激烈的战斗后，上自习反而能够集中精神，有更高的效率；2、利用补课时间，但是父母为了让我能够提高物理成绩，在另一个中学为我找了一个老师，我每周都要去辅导。这样，我就从这辅导上做文章。首先，去老师家如果走路，走慢一点要二十多分钟，我用跑的，可以节省十几分钟，其次，老师主要是以讲题为主，如果自己能够保持很高的正确率那就也可以节省时间（保守估计，有 20 分钟左右），这样我就有半个小时来打游戏了（这时候我主要是打皇牌空战）。经过不懈的努力，当我打通这个游戏之后，我的成绩在班上已经名列前茅了，而且还有充足的体育锻炼（成了一名能够上场的后卫了），父母对我的努力很满意，当然他们不知道这是游戏的副产品。

这个时期发生了一件让我永远不忘的事情， 一天我们上早读的时候，平时常玩游戏的同学都被叫了出去——我们被 25 仔出卖了，那一时刻我真是非常的恐慌，毕竟是第一次中招啊！我想到了老师会叫来家长，然后我会惨不忍睹。。。。但是，出乎我意料的是，当时那浩浩荡荡的十多个人只是在被老师告诫一番后就散去了，我没有面临家长的审判（要知道这时候离中考也就一个月了），我庆幸，有一种从天堂回到地狱的感觉。后来，中考结束，我是我们地区的第二名，当时我的第一反应就是“如果我当时面对家长的审判，我会怎样呢？”，在此，我也感谢班主任在那个特殊的时期做出了那么特殊的举动。。。 

变......雨......不变

macapplegood

变

徐徐的海风不断地吹往我的脸庞,是分外的舒爽,漫步于沙滩上,回头看着自己曾经踏在沙里的一个个脚印,在夕阳的映照下,显得格外深刻.人生难得的是一个回头,看看自己曾经走过的路,回头看沙里的一个个步伐,一个比一个的大,一个比一个的深沉,是我在变吗?

"是的"......我确是在变
曾经的无忧无虑到现在的社会压力.......我确是变了.
曾经的难忘笑容到现在的自我寡欢.......我确是变了.
在辛酸与苦甜的路途上......我确是变了.

雨

或许下雨的天候是真的很不爽,阻碍了人们的舒步的前进,变得因为雨而被动,然这雨天却让我走的路却变得多姿多彩.避雨,是一个正常举动,但这举动却让我在沙子里印下了一个永不可能磨灭的烙印

在回家路上,天下起了雨,人难免地抱怨一下,我正是这其中的一个.雨却下大了,越来越大,人也难免地躲避一下,我也正是这其中一个,但不同的是我却躲在一群和我年纪相约的孩子群里,对着那台电视一阵阵的呼叫,一声声的欢笑.好奇的我也凑了一个头,看见电视里一个活生生的英雄正在面临着枪林弹雨,华丽地让我大吃一惊,紧张的节奏,从孩子里群里呼出的热气感受得如此深刻,也许雨的天气是冷颤颤的,但里头却是热呼呼地,但这是---热情.

人生的经历是这样的,总有事情让你曾经地沉醉,让你曾经的投入
但人面对这突然的经历,也许是一笑置之,也许是永生难记
魂斗罗 -------- 一生不可忘记的游戏

或许下雨的天候不是一定不爽,有时的阻碍却让路变得更加多姿多彩,正常避雨的举动又或许会又印下一个不可磨灭的烙印.是的,魂斗罗是带领我走进游戏的世界.更重要的是它使我有着欢快的童年.

大伙儿走在一起,从要约定一起集中的时间到自觉集中,可见大伙儿已经彼此的溶合,也许这是天真无邪,是一种童话般的真实,但我却喜欢那种感觉,一起讨论,一起研究,有欢笑,有对骂,但却使我们走得更近.我从一个什么不懂怎玩的人,从一个在第一关死了无数次的人,慢慢地赶上了大伙的步伐,与其说是自己努力的成果,倒不如说是大伙的力量,没有大伙的引导,没有大伙的经验,更重要的是若没有大伙的热情,再好的游戏也会少了一份色彩.是的,孩童的时候就是那样的,若只有自己在租机的铺子里一个人打着,即使再好的魂斗罗也会觉得沉闷,因为缺少了大伙的热情.人长大了,技术也提高了,我也慢慢成为班

上魂斗罗强人中的一个.在班上得到了尊敬,但人家若一说魂斗罗这游戏,就会想到我,每次在电视机前上表现的我,看的大伙都说如何如何的历害的什么的---但这是一种童年幼稚的尊敬,因为自己也曾经仰慕过,也曾经尊敬过,是童年没有妒忌,没有怨恨,只有一颗平常的心,只有一颗对游戏热诚的心,只有一颗最燿灿的游戏人的心.

经历过的感觉才会是真的,走过的路也会在脚印上清淅地写着
曾经的那一幕,曾经的那一份心情,曾经的那一种回忆
魂斗罗,一生不可忘记的游戏
但更加忘记不了的是它在我的脚下的烙印印出了那童年最快乐 最纯真的一页

不知不觉间,我喜欢上了雨,雨不打停打在窗上,放下手中的手柄,却自觉地发起呆来,无形中大笑起来,回忆的笑容是那么的真诚,童年的快乐是那么的让人向往---或许印在内心的那一丝记忆会比长久来得更加动人,更加真切.也许这种感觉只限于回忆,但却不代表我对游戏却也只是回忆,事实上我对游戏是更多的向往和更多的热爱---异度装甲,游戏路途最动人,最沉醉的一刻.

命运的巧合,让我沉醉
异度的命运,异度中的我

异度,没有什么语言表达出我对它的热爱,曾经疯狂的岁月至今仍然无法忘怀.命运的一切就是这样巧合,从龙骑士的 4 张盘里却多出了一张异度装甲,随了巧合,仿佛没有什么言语.上天的安排,总是动人或伤感,而我却幸运地走上了动人的路线,与其旁人说这种幸运是那么的不设实际,但我仍然无悔,异度的感动是无法可以找出任何言语说出来,异度的沉醉是那么的让我沉迷,如同一个婷婷玉立的小女一般,仿佛我与她交织着一生的感情.

曾记得
深幽树林命运相遇
可记否
万年男女的名字
清淅
男女自自然然的爱情
迷糊
谱奏万年爱情的史诗.
命运
记载着异度里的每一步
时光
让我永生不忘

雨仍然在打着我的窗户,声音却是那样的柔和,清淅,细听着那雨的声响,感受着当时的那一份感动,不知不觉间---雨,我已经深深的喜欢上了.

看着当年的笔记本仍然保存,这笔记记载着历史,记载着史诗,记载着在异度中的我,记载着异度中我的所有热爱.当年那种疯狂的查资料,抄资料,没有语言的一丝任何障碍,因为我有着那热诚的心;看评论,

想心得,只为寻找一个共鸣,一个有着深爱异度的共鸣.也许人是那样的,深爱的东西永远都是深爱的,不会因为一切的改变而变化.在我心中异度是完美的,无可替代的,完美并不是有什么其它特别原因,而是出自于内心的完美,言传不通,意会即可,也许面对着人家的辱骂和批评,但心中完美的是完美的,喜欢的就是喜欢的,人家的一切言语也改变不了什么,只因为异度是我心中是最动人,最沉醉的.(其实异度要说的地方是很多,但因为只是回忆当时的那种心情,所以就不在重复了,有兴趣的朋友可以走这贴看看http://222.36.41.135:8080/read.php?tid=394481)

不变

徐徐的海风不断地吹往我的脸庞,是分外的舒爽,漫步于沙滩上,回头看着自己曾经踏在沙里的一个个脚印,在夕阳的映照下,显得格外深刻.人生难得的是一个回头,看看自己曾经走过的路,回头看沙里的一个个步伐,一个比一个的大,一个比一个的深沉,是我在变吗?

"不是"......对游戏的步伐我没有改变
曾经的无忧无虑到现在的社会压力.......我确是变了......但游戏的热爱没有改变
曾经的难忘笑容到现在的自我寡欢.......我确是变了......但游戏的笑容仍然在我的脸上
在辛酸与苦甜的路途上......我确是变了......在游戏的路途上我仍然是一个游戏迷

变是我的成长　变是我的生活
不变是我的游戏热诚之心

FF 以及我的游戏生涯

xenoleader

在公司偷懒上网时，突然看到 FF12 已经上市了。天啊，毫无准备地看到这个消息，知道它要在 PS2 上出，却没想到这么突然看到。FF 在 PS2 上的终结之作，终于得到了 FAMI 的满分，也是该系列的第一个满分，终于修成正果了。像我这样的人看到 FF，是不可能不感慨的，这个系列以及电子游戏给我的回忆太多太多了。

很久很久以前了，不知上没上学，肯定是还没有红白机在市面出现的时候，就迷上了电子游戏。记得很清楚，爷爷带着我去菜市场玩，老人家喜欢打扑克牌，上了牌摊我就自己玩了。当时就有电子游戏厅的雏形，路边拉根电线，支个桌子摆台黑白电视，游戏机是什么也不知道，只记得手柄是一个摇杆一个红色的按钮，游戏就是一个纵版飞机打潜艇之类的东西。我看着上瘾，就问多少钱，答曰两毛。两毛钱我还是有的，就玩上了。电子游戏这个东西在那时实在太新鲜了，我的兴趣也很大。兴趣大不一定玩得好，不一会飞机就死了，摆摊的人问还玩不，玩啊。一会飞机又死了，人家问还玩不。玩啊。如此反复，直到我爷爷牌瘾也过了，来找我回家。摆摊的要钱，爷爷问多少钱，我说两毛。摆摊的不干了说是两元，一次两毛，你死那么多次了，就是两元了。我傻了，爷爷跟人家急了，说你这不是骗小孩钱么。拉着我就走，人家不干也拉着我，晕啊，后来好像还是给了人家两块钱。呵呵，这是我关于游戏的最初记忆。之后的日子便和电子游戏结下了缘。

之后似乎就是红白机的时代了，那时奶奶家的邻居有个比我大的小孩买了。我总到他家去玩，估计人家都烦了，呵呵。记得最深的就是魂斗罗一代和恶魔城了。后来那家搬走了，我也在小学五年级的时候，有了自己第一台游戏机。第一盒卡带是魂斗罗二代和双截龙二代的合卡，貌似一张美版的正版卡。当时玩的不亦乐乎，把两个游戏都通关时，我兴奋的大叫，家人都说我神经，是啊，他们怎能体会呢，哈。那个时候因为游戏卡带很贵，家长控制的也很严，游戏玩的并不多，而且总是那几个游戏。所以游戏的黄金时代并没有到来。

当时大型游戏厅也越来越多，真得很火啊，从小学到高中那都是我们同学一起游乐的首选，就像现在都去网吧一样。关于大型的故事也很多，苹果机中大五，苦练 1945II 一币通关等等。还是多说说游戏机这块吧。

初中时代，经常去的是那种满是超任和 MD 的游戏厅，后来也有了 3DO 和 PS。在超任上入门的是超级机器人大战 EX，后来又玩了第四次超级机器人大战，史克威尔的圣剑传说 3 等等。那时最疯狂的时候一放学就去玩，也有被妈妈抓回来的时候。我家那时离学校近，中午放学后，狂奔向游戏厅，玩 15 分钟然后回家吃饭，老板都服了。上课的时候，成天想入非非，本子上写的都是机器人的名字，怎么编队，培养那个人物。整个初中时代除了学习就是游戏，很单纯阿。后来初三时保送上高中，第一件事便是奔向游戏厅。高中开始还没买 PS 之前依然是去这样的游戏厅的，当时和一个有同好的哥们每周末从家里奔向学校边的游戏厅玩一个叫银河战国群雄传的游戏，坐在简陋的小平房里，享受着少年时代无忧无虑的余晖。

最早在 1996 年暑假的时候，那时刚刚初中毕业。表弟来我家玩，带来一盒 FF1&2 的卡带，那时我只有一台红白机，对 RPG 是没概念的。那时只会玩一些动作类游戏，对这种满屏日文的文字类游戏根本不知道怎么玩。好在那盒散装光盘的卡带还带着一本散装光盘的攻略指南。还好不太笨，慢慢的玩上手，终于领略到了 RPG 游戏的魅力，在虚构的庞大丰富多彩的世界中，体会扮演的角

色不断成长的乐趣，引人入胜的剧情和美妙的音乐。。。原来游戏还可以如此，那种乐趣是旁人绝对无法想象的。突然觉得其他游戏都黯然失色了，什么双截龙、魂斗罗都无法与之相比的。我还记得当时半夜爬起来偷偷打开电视玩游戏，把声音关掉，聚精会神的玩着，突然妈妈醒了过来看，我急忙关掉了电视躺倒床上装睡，妈妈看了看走了，她一定没注意我当时还带着眼镜的，哈哈。第二天早上，表弟惊奇的发现我的进度怎么这么快了，呵呵。

FF2 是把我领进 RPG 系列大门的，玩过 FF2 的人都知道练习武器熟练度的秘籍，也一定体会过十层敏西迪亚塔的恐怖。十年过去了，我依然记得那种乐趣，那种单纯的快乐。

1998 年初寒假，只为了 FF7，终于死磨硬泡让父母同意买了 PS。如今已经拆除的兴安路，那时两边都是电子游戏商店，那是我高中时几乎每周末必去的场所。此时，回想那段岁月，往事依然很清晰。买机器的那家商店叫海天，在广场桥头，买机器的时候店里人很多很多，我的心跳个不停，什么都不懂，把钱给人家，试完机器，抱着就跑。现在想想就可笑，当时买的机器是新出的型号 7000，随机的手柄都是新型的模拟震动手柄，我以为人家给错了，还以为占了便宜，所以赶紧就跑了，faint 啊。当时家里的电视是老式的彩电，没有 AV 输入，就一根高频头。PS 至少是用 AV 输入的，所以必须要买一个所谓的制转。当时要 100 人民币，现在想想就是暴利，什么东东阿就卖这个价钱，哎，谁叫你爱玩游戏呢。因为从第一家店跑了，所以只能换一家买制转和 FF7。去的第二家叫搏力，就在兴安路上。当时多傻都难以想象，买了光盘都不知道怎么放到光盘盒里面。旁边两个买游戏的人都用惊奇的眼神看我，再 faint。还好老板人还好，帮我放好，又在他那买了制转。回到家里兴奋就不用说了，按照早就预想好的步骤连接好 PS 和电视，结果呢，啥都没有，满屏幕的雪花飘啊飘，折腾了一晚上什么都没有。当时的心情别提多沮丧了，哭的心都有。夜里根本睡不着觉，越想越难受啊。挺贵的东西怎么就出毛病了呢，我怎么这么败家呢，呜呜。。。有意思吧，当时就是这么想的。记得第二天好像是返校吧，当时和一个哥们约好买 PS 的，他也买了，同样用制转没问题。所以就带着他的制转一起来我家试，终于啊图像和声音都出现了，但因为场频不同步，图像上下翻滚，还要调节场频旋钮。那个旋钮深陷在电视机后壳的一个圆孔里，要用螺丝刀才可以。调到可以游戏的场频，看电视又不可以了。家里就那一台电视，没想到爸爸就那么容易同意寒假就给我玩游戏用了，呵呵，what a wonderful vacation！后来去换了制转，终于一波三折的进入了我的 FF7 之旅。

早在买到 PS 之前，就买了一本 FF7 的攻略，那是一本粗糙翻印的攻略，图片都黑乎乎的，还好剧情非常详细，连对话都有的。PS 上三代 FF，我认为剧情最好的就是 7 了，也许是因为 7 的剧情看得最清楚。当时是一边玩游戏一边看攻略，玩得很细，整个 7 代玩了 70 多小时，还只是纪录时间。这和后来 4 天之内突击 9 代完全不同的。FF7 不愧是一代神作，索尼就是凭借这样一款游戏，树立了 PS 王者之位。还记得吗？艾丽丝之死的缺憾美，赤红十三所在的小村庄里悠扬的音乐，开着诸神之黄昏去
大空洞和萨菲罗斯决战前的寂静夜晚，克劳德和蒂法一起回忆童年，这样的愉悦体验是超越任何一部美国大片的。看电影我们经常把自己换位成主角，玩 FF 这样的 RPG，我们就是主角，一种身临其境的奇妙体验，在异世界和个性的同伴经历各种各样的冒险，加上美轮美奂的 CG 动画和经典的配乐，着实让我痴迷其中。7，9，8 是我在 PS 上玩 FF 的顺序，7 的剧情，9 的画面和回归经典的游戏性，8 的系统，都让我难忘。每通关一作这样的 RPG 都好像做了一场梦，梦中的世界是奇幻的也是充满
欢乐的。

PS 时代绝对是我玩游戏的黄金时代，尤其是高中时，对游戏的痴迷超越了一切。周末就到兴安路去逛，那时香港有一本游戏杂志叫游戏志，35 港币，在那卖 50 人民币，这本杂志我就买了 6，7 本，零花钱几乎都用在这上面了。那时穷啊，上学一个月才有多少钱可用，也心疼，不过从不后悔。那时周末父母上班，我在家就偷偷玩，电视的场频旋钮都让我扭坏了，因为总要调来调去。后来逼急了没办法，周六早上父母一出门，我就从床上弹起来，拿着螺丝刀把电视机后壳拆下来，直接拧那个旋钮，终于找到了一个电视和游戏都能适应的频率，哇哈哈，上天也感动了吧。我可是冒着生命危险啊，大家都知道显像管的电子枪是高压的吧。基本上周末都是在偷偷游戏，周日晚上再补点作业，不行周一再抄，哎，堕落啊。高考前十天放假回家自己复习，我还偷偷玩过呢，现在想想真是疯了。大学时代，依然是 PS 的天下。期末考完试，大家都还没走的时候，我就把 PS 拿到宿舍一块玩。还记得，我一个人玩生化危机，全屋挤了十几个大老爷们看着，不时发出惊呼。也记得，和同学玩实况，我用巴西人家用沙特，惨被蹂躏啊，呜呜。当然在大学不能不提电脑游戏，同学们都堕落在星际、魔法门、大波罗和 CS 中了，但我似乎对电脑游戏始终提不起兴趣，现在的网游也是。那时基本只玩光荣的三国志，玩了 3，7，9，10 共 4 作，同一个题材超级炒冷饭，竟然还是乐此不疲。即将上市的三国志 11 我依然关注着。呵呵。回到 PS 吧，我那台 PS 的使用率也很高，玩了那么多的游戏，用了 7，8 年还没坏，前不久一个大学同学刚还给我，我问他还能读盘么，他说玩的好好的。呵呵，可以封存了。可以封存一台机器，承载的快乐怎能封存呢？

大学的后期慢慢玩得少了，当然那时已经是 PS 退位，PS2 闪耀的时代了。有业余时间要么陪女朋友要么研究计算机了。总之花在游戏上的时间少了。毕业后工作，我买过 GBA SP，玩了没多久就卖了。对 PS2 也是一直犹犹豫豫，有能力买但是总提不起太大的兴趣。可能也是因为奸商横行，想买到全新的几乎不可能。也正因为此，2005 年初在 PS2 上市很多年之后，索尼推出了 PStwo，第一时间买了一台，也图着刚上市没有翻新的吧。机器是买了，游戏盘也是要什么有什么，游戏杂志满大街
都是，可是心情却没了。我玩 PS2，时间一长就受不了，觉得没意思，当年那种兴奋早就没有了。FFX,FFX-2 都有，FFX 进行了没多久就停了，一想到要好几十小时玩这个就受不了，时间也许有，耐心没有了。很多游戏都玩了一点，但都不再继续。隔一段时间再拿起来，根本没法继续。目前通关的就只有 MGS3 和生化 4。玩得多的竟然是以前很少碰得体育游戏，开开赛车、打打网球基本上娱乐一个小时就停了。所以这也是我没再买 PSP 的原因，我知道买了我也只是图个新鲜。当时同事去日本，几经考虑没让人家捎。后来我有机会去美国，站在游戏零售商店 GameStop 门口驻足了许久，还是摇摇头走开了。我知道那个在虚拟世界忘情欢笑的时代已经一去不复返了。

究竟什么在改变呢？以前无忧无虑的生活再也没有了，不用负责任的时光自然只想到了玩。如今想得更多是工作和生活，为了实现现实的目标，费心费力。纵然再拿起手柄也是图个暂时的轻松，就像郭德刚说的，缺钱的缺权的人来到我这，我什么都不能给你，能给你的只是在这短短时间里的欢笑，让你忘了那些烦恼。是啊，在此时此景，我还怎能有心情去领略 FF 世界的无限风情？我知道我几乎不可能完成 FF12 了，但我一定会买张光盘放到机器里运行一下，看看震撼的开场，听听熟悉的音乐。我希望能唤醒我记忆深处的感动，哪怕只有一点点。

朋友啊，当你还有心情去玩游戏，就去玩吧，终究会有那么一天也许你会和我一样，面对游戏机能感动你的只有回忆.

激情燃烧的岁月

gashaki

本文纯属事实，决无夸大，如有雷同，是它抄我！

激情燃烧的岁月

这是一个发生在 SNK 力顶的万年留级生和皮带绑腿男横行，卡布空旗下数名街头小混混结节败退的那个时代的故事

甲："鸡粥店？"乙："鸡粥店！"没有过多的言语，对话便在悄然无声中就这样结束了。

某某中学东校某年某班的课间休息时间，在一片和详的氛围中总会有几个面色凝重，行色匆匆的人来上演这样的情节。

当然，这不是在拍堞中堞，上演这些对伐的也不是阿汤哥，只是几个稚气未脱的孩子而已。"鸡粥店"指待的也并非什么国家机密！

不然，我现在也不能安然的坐在电脑前无聊的 YY 出这篇 YY 文了......早被冠以间谍罪、叛国罪、修炼法 O 功、散布 G 病毒、拐卖 LOLI、吃饭不给钱等诸多罪名处以极刑了！

"鸡粥店"指代是街机房，如果要问我为什么这样命名，那就是另一个更加遥远的故事了，在这里就不多加叙述了，不然撤上 3 天 3 夜也未必能道明其由来的典故！

其实，真相是我忘记了......

说真的，我不是一个很 YY 的人，糊起霸粥胡七八诌到这里竟然有点不知道怎么接下去了，作为一个不如流的冒牌文学青年，自己斗觉得汗颜！

不如就这样吧......

镜头转一下，转一下！

鸡粥店也就是街机房啦！

一群小 P 孩（其实也就 4、5 个......用一群来形容有点夸大）正位着几台 KOF 如火如荼的战着......

"OK，WINER IS 二皆堂红丸（我忘记他名字怎么拼了......不要打我）！"从破旧的音响中传来一句绝对标准的鹰语！

知道这代表什么吗？不知道吧？

嘿嘿！既然你诚心诚意的问了，那我就大发慈悲的告诉你......啊~~（被人 T 飞~~~~~）

黄毛扫把头是我战 KOF 的绝对主力，押底专用的！

所以，后面的话我也不必多说了，除非你没摸过 KOF 系列......那我也没有办法是吧！

"下一个......"低沉的嗓音啊~~神样的音调~~~一胜利者的姿态说这句话真是 TMD 的爽啊！

"OK，WINER IS 二皆堂红丸"又是一遍！

然后重复......

再重复

终于 N 遍之后，我心满意足的离开座位，关机走人！（输给 AI 这种事情关机绝对要迅速，不然就等着被嘲笑声包围吧......）

至于我的水平有多高，这真的不好说！

如果我说，东京剧斗这几年的比赛水平在我看来也不过如此，你会怎么看？再当你听完后面那半句，他们中最差的选手最多把我一挑三还是 3 个满血时，你的表情又是如何？

再拿我用的八神举个列子来说吧

我用的八神从来不会打 6HIT 以下的连击，削风抓住以后绝对不打你梦弹加八稚女，怎么样？厉害吧？上路伐？

因为我削风以后都是直接跟八稚女，葵花 4HIT 和葵花 5HIT 在修炼 N 次失败后决心不用！

当然，又人问起来的时候，我会很仁义道德的告诉他，"6HIT 以下的连续技又失我身份！梦弹那种

东西打他干什么，我故意放水少损他点 HP 的！”
果然，人不要脸，天下无敌啊！
时代总是不停的进步的，98、99 在不久之后遍相继问世
98 没什么感情，跳过！我一直觉得 98 的 HP 暴厚，一个能量打上去一点感觉都没有的！
99 可谓是我 KOF 系列登峰造极的一作（看来我也只有在这种冷僻的作品上才能一统天下，称霸江湖）
当然王者也会有滑铁路......
在激情燃烧的岁月
自然也上演过激情燃烧的战斗——绝对不亚于京和庵的宿命决战
新女性格斗家队 VS 新·全年龄控战队
由于那时候的我过于强大，所以在战斗中必须要封印一部分实力，不然他们不肯和我打......
用限定队伍打也是封印的一种啦！唉~~想想换了新装的万年留级生和笑声可与我相提并论的八神只能和 AI 交手时用还真是郁闷！
现在为大家介绍一下那个全年龄控部队吧！
操纵者——靓妹，学籍卡、学生证等官方资料上显示是个男的，不过真相么......
那厮可是我们班级的希望之光，品学兼优的好学生，哦，不对，请大家自行把那个“品”字拿掉
见过控 LOLI 的、控熟女的、控御姐的不过象他那样只要是个母的就不放过的还真......有句话怎么说来着，“见过邪恶的，妹见过那么邪恶的”根本是为那小样量神订做的！
事过境迁，现今回想起来那丫可是“控”的始祖啊！
费了不少话，貌似还没介绍他那只邪恶的队伍！
麻宫雅典娜[（LOLI）我的最爱，竟然被那小样糟蹋了......]雷欧娜（御姐）KING（女仆）不知火舞（不用说什么了吧=。=！）
看看，看看！多齐备啊！
“快来看啊！快点！世纪末的决战的！”不知道是那个混蛋在到处向外宣传这场见不得光的决战
“真厉害！都是母的！唉~~”
“奶~~奶牛，牛奶~~呵呵”莫名其妙的声音越来越多了......
“OH~~MY BABY~~OH！COME ON！！MORE！MORE！”
“牙答~~~呀买代~~~~！！！”我开始怀疑我是在干什么了......
“OK！WINER IS YADIANNA（看不懂的用汉语拼音）”“KO！ WINER IS MAY”“OK！WINER IS MAY”
“哦呵呵喝喝哈哈嘿嘿嘎嘎......”
然后耳边传来一阵女王样的笑声，我确定那不是男人可以发出来的的！绝对确定！！！
葵花宝典绝对不是吹出来的，此刻我心中唯一的想法！
“孩子，一些都是浮云，看开点。这件事情我不会说出去的......”女王样如此安慰着我
夕阳的余光洒落在他那魔样的笑脸上，在我这个纯洁少男幼小的心灵上深深烙印下什么叫做猥琐！
激情依旧在燃烧，但是我们终究不是特工的出身......终于有一天在班主任 LV9 的尾行技能下，我们一个个被迫双手抱头蹲在墙角，
嘴里还不住哀求着“阿 SIR，给个机会吧！我是第一次出来玩啊！”
激情可以如同 KYO 的不灭之炎一般，不断燃烧。当然，那是在家长没来学校之前......
“检讨！要写深刻的检讨！中英文翻译各 5000 字，少一个字绕操场跑一圈！”班主任放出了狠话，以后再让我听到“鸡粥店 3 各字......”她没有说下去，只是她的那副老花眼睛闪出一道令人不寒而栗的光芒！
自此以后，一群小 P 孩便对“鸡粥店”3 个字决口不提，只是偶尔对话中会莫明奇妙的加入“砰！砰！

砰！”

是啊！都是 CS 的时代了，鸡粥早就喝腻味了！

至于我在枪坛的事迹，那就是另一段神话了！

自己的游戏历程

帝国皇帝

这个东东是自己一时兴起写的东东..写的不好大家包涵了......

偶自己最早接触到电子游戏这个东东应该是在 90 年左右的时候。当时接触的是一种第一人称视角的赛车游戏。有点类似与早期的雅利达的那种风格的游戏。当时看到这个的时候第一次让我知道。原来还有这样的一个东西。那个东东是偶邻居的一个孩子在玩的，就为了这个。当时三天二头的一直到他们家去串门，幸好当时还是个孩子。否则怕是早就被他们家赶出来了......从这个以后偶有一个很长时间的游戏空白时期，到也不是其他的，只是因为自己的家里不算太怎么有钱，所以家里一直也没买游戏机。这样的日子一直延续到 94 年的时候（似乎是这个年份，太长了真的有点记忆模糊了），在一个暑假的下午。在偶父母的陪伴下在一家游戏店买了一台 FC。当时似乎花了 300 元。附带的游戏卡就是当时普遍的 N 合一的一盘。现在想来当时确实有点不可思议，一台 FC，几个现在看来简陋的不能再简陋的游戏，当年几乎占据了自己暑假和寒假的大部分时期。自己还清楚的记得。当时把一些游戏通关后。在最后出现制作人员名单的时候。还误认为是游戏中死去的角色的名字，（当时完全不懂 E 文嘛）......在这个以后。这台 FC 陪伴我度过了 SEGA 的 MD 时期（MD 上不少游戏偶都只是在买游戏的地方见过，当时在看到 MD 上的龙珠和阿拉丁的时候几乎惊为天物），PS 时期也因为钱的关系没入手过 PS，只是在包机的地方通关了一些游戏（貌似自己在包机处砸掉的钞票够买一台 PS 的了，当时每小时的费用大概是 6 元记得当时还有包 SS 的，基本上 SS 的玩家都是玩 KOF 的，而 PS 的往往是 T 实况的，至少我们那里是这样，当年还为一个游戏的记录丢失和包机的 BOSS 争吵过），当年 PS 上的生化 2 通了不下 30 次。到最后几乎可以通过 BGM 的音效来确定怪物的种类和数量。在同时自己也喜欢上了 PS 上的 SILENT HILL 系列。该系列至今也是我最喜欢的 PS 上的恐怖 AVG。在目前 PS 上有模拟器的今天。反而忽然没了当时 FC 的感觉。。。自己目前唯一有的掌机是 GBA，买了也快要 3 年左右了。买的当时还不见有 GBASP。GBA 上也买了不少游戏。但。真正通关的游戏也不多。该说自己的心理变了还是什么呢？对了对了。。说到 GBA 想起来自己还买过薄机的 GB（不是砖头机，是 POCKET），当时 GB 上的口袋妖怪也玩了很久，虽然 GB 是黑白。但真的感觉游戏做的很不错，不得不佩服老任啊。。。。但是。那台 GB 的下场比较惨，在借给某同事后就行方不明了。。。。今年 7.1 日在偶的不断坚持下，终于买了台 PS2（还是 PS2 的主机寿命末期买的），虽然不少老的游戏都找不到了。（7W 的。。。没 HDL），不过还是玩的 挺高兴的。忽然终于明白了，玩游戏图的是开心，不是为了炫耀。不是为了说自己是 LU 还是什么的（一直对这样的争论不太喜欢），自己的开心比什么都重要。感觉上 ACG 已经成为偶生活的一部分了。虽然不少朋友都告诉我现实世界比这个还精彩。但。怎么说呢。陪伴自己那么久的 ACG 世界已经深深的进入自己的骨髓里了吧。（打住打住。偏离到 ACG 去了。。。

）

PS　第一次在 A9 发这么长的东东，似乎是流水帐的感觉。。。。感觉不好就把鸡蛋和砖头 PAI

过来吧~~

PS 又 PS　后面的几行话只是自己的想法。。。。感觉上有和昨天发帖子的某人的想法有冲突。。。那位大大表介意。。

笑春风

1234scar

1-A
 在众多的山路中，最吸引我的还是秋名山的下山路。夜晚的秋名山，如莞尔的女子，散开发髻，长发就蜿蜒覆在她的和服上；我竟流连于伊人裙摆，每每忘记自己仍然毒男。
 “还在挑战头文字 D 呢？”最近朋友一打来电话，就一定会用这句做问候语。
 “啊——”从椅子上站了起来，揉揉发麻的屁桑 厄鹚担“最近一直玩儿这个，下山最快也不能少?分 50。郁闷啊......”
 “那就出来玩儿吧，好不容易有个假期，大家聚聚啊！”
 “不要。和你们聚，除了喝酒还是喝酒......”
 “哎哎哎！拓海啊，这样你会脱离群众滴~~~~~”
 “早死早超生。跟你们混才是人间地狱呢。”
 话筒对面传来呵呵的笑声，“看来混世魔王要金盆洗手了？”
 “只是不想再和你们一起危害人间了啊......”
在一段你来我往的贫嘴之后，我终于抵住了朋友的诱惑。想想如果早些有这样的觉悟就好了，因为每次聚会朋友们总是出双入对，身边的容颜变换之快，更令我拜服再三，而我始终一个人，大学四年形单影只不说，如今工作三年了，陪伴我的女性也只有计算机桌上的 PVC 尤娜。难道毒男就注定孤独？看着墙上的伊东美咲，她甜美的微笑总给我一种遥不可及之感。
 闲来无事，于是出去溜达溜达。不知不觉，就站在了“南梦宫”的门前，里面熙熙攘攘，鱼龙混杂：叼着烟卷的无业青年，背着书包的高中生，露着肚脐的小辣妹，拣烟头的乞丐。我一直很奇怪为什么南梦宫里面会有头文字 D，会有 GGXX，会有 VF4。这里的铁拳仍然是五代目，我一直赢不了一个用布赖恩的红 T 恤的小青年。每次我来这里都会见到他身后跟着一个女孩；那女孩似乎是不习惯这里嘈杂，就像一只受惊的小狗，害怕似的四处张望。每当那红 T 恤赢了我的时候，她便拍手叫好，笑得比花儿都灿烂，随后一定立即要拉红 T 恤走；但是红 T 恤好像是钉在那里似的，雷打不动。于是那女孩就又像只小狗守在主人的身边，直到他发话，才恹恹的离开。说起来，那个女孩还真是漂亮，也许她才是我输给红 T 恤 587 局的根本原因；乌黑的长发，淡蓝的纱裙，纤细的手指，粉嫩的唇。我曾猜想她的笑容应该很甜美，就像是抿一小口蜜桃汁的感觉。当我真正见识了她的笑容，细品这蜜桃汁，竟莫名有些苦涩，不觉心生怜意；看到红 T 恤白眼看她时，心想你要是我的女朋友该有多好啊！你就是爱玛仕小姐，我什么都听你的.........
 一声尖叫将我从思绪拉出，我站在一台头文字 D 的旁边。座舱里的人不知换了几个，居然是被对面的一个女孩赢了；正是她三段式的笑声打翻了我的蜜桃汁，那身火辣的打扮令我的目光飘忽。她身边两个观战的小青年的目光，在她的眉毛到她搭在驾驶台上的 11 厘米的鞋跟之间作往返跑。
“那边的朋友~~来一圈吧？”正当我想转身离开，那女孩对我说。
我很奇怪她似乎认识我的口气；她挑衅的表情，让我感觉非常不爽。但是毒男也有风度，我摆了摆手，转身向出口。
“切~~！这里的男人怎么都那么柴啊~~~”背后传来她不屑的声音。
我，忍不住了。好歹自己也是在街机厅里混过十好几年的人，虽然不敢在这里称第一，但是能赢过我的人也没有几个，这里面卖币子的小姑娘也是老相识，有时候趁老板不在，还会多塞给我几个代币。你，一个姑娘在家里上上网，聊聊 QQ 多好！要不“火拼”一下“俄罗斯”，跑跑“某某卡丁车”也能打发一下无聊时光，居然跑到这里装赛车手！今天老子教教你什么叫做速度，什么叫做人车一体！！想到这里我掏出几枚代币和 ID 卡坐进了驾驶舱。
 当屏幕出现“TAKUMI VS LILI”的时候，我终于体会到了什么叫“冲动是魔鬼”。白色彗星的 FC 在第一个弯角处，就把我的八六甩开六十多米。心想要是被这么一个女孩赢了，我这十多年街机生涯就算是白混了，又怎么对得起老师的启蒙之恩，怎对得起 BOSS 的知遇之恩，更怎对得起父母的养育之恩......也许那卖代币的柜台小姑娘在望着我，用她那双殷切期盼的眼神在为我祈祷胜利；好像那擦地的大婶，也在驻足观战；身边的小孩眼睛紧紧盯在我这边的屏幕上，一时忘记了手中的雪糕正在融化......我怎么能辜负他们的期望？想到这里油门踩到底，八六的速度一下子冲到了 150km！在这秋名山路上，车灯光摇晃，树影婆娑，滂沱大雨模糊了我的视线，一不小心关了车

灯，竟发现车灯键进去就出不来了！雨夜狂飙是贤太的最爱，也是我头 D 的必修课；但是没了车灯，我不知道自己是不是还能像馆智幸一样保持心态平衡。
〝千万不要有与人斗的心情〞，某人的话语浮响在耳边。
〝记住，你最大的敌人是你自己。〞这句话居然在这里用得上。
我竭力使自己平静，体温却止不住的升高。我的〝熊猫〞紧紧咬住 FC 的尾巴，在第三个拐角处我企图扒头，但是没有得逞；随后的一个发卡弯的入弯处，〝熊猫〞终于拱开了 FC，终于大摇大摆的跑在前面。
〝小样儿，〞我微微一笑，心里面暗自得意，〝跟我斗......〞
五连发卡弯过的相当超水平，引来无数叫好声，身边那吃雪糕的小 P 孩，也不懂装懂的拍手叫好。这小 P 孩还真是不懂事，手上沾了融化的雪糕居然在我耳边使劲儿甩；你频率再快也没法子甩干啊，还甩到我的脸上！但现在不是发火的时候，为了那柜台小姑娘，为了那拖地的大婶，我忍了！我舔了舔被甩到的嘴角，集中精神，终点就在前方！八六！！冲啊！！！

1-B
X 年 X 月 X 日 天气晴朗，心情却很沮丧
什么是高达？是 GUNDAM。那样子不是和变形金刚很像么？如果他不说，我还以为是变形金刚的新品种。但是我感觉还是变形金刚厉害的多，因为可以变形啊!那些高达是不行的，不过 Q 版的模型倒是可爱多多。我喜欢那个红色的〝一只眼〞，像一只嘟着嘴的小猪，表情竟是那么严肃。他说那叫扎古，我撅嘴的时候和它很像。
你这意思是我像小猪？我问他。
他呵呵的笑着：你不像小猪，你就是小猪啊！不信你就照照镜子！
镜子中的我红彤彤着面颊，嘟着嘴，但是怎么和小猪有本质的区别吧！
拿我和它比，分明就是看不起我！我嗔怒说，转过身去，装作不理他。
他在我的身后仍是呵呵的笑。我希望他从后面抱着我说，就算是你是小猪，我还是停止不了喜欢你一辈子。等了良久，他也没有说，只是拉着我到椅子上坐，打开 PS2 递给我一只手柄。
我不要手柄！！
我心里这样想，但是并没有说出口。电视屏幕中出现两个可爱的身影，那是〝太鼓的达人〞。他总是用这个游戏哄我。似乎因为这个游戏他从来没有赢过我，每当我得意的向他炫耀我〝FULL COMBO〞的成绩时，他总是皱皱眉，一笑而过；那表情仿佛说，你也就这一个游戏能赢我罢了！
诚然。我认识游戏的时间和认识他的时间一样长；是他把游戏介绍给我的，是他告诉我那个穿红色背带裤的大叔叫做马力奥，也有人叫做马力欧云云。从此我步入了他的世界，似乎也就是动漫和游戏的世界。现在，我已经会玩儿很多游戏了，尽管如此，那些扛枪放炮的打架斗殴的游戏，我依然一窍不通，甚至非常讨厌。有时候，我想游戏本不属于我，只是因为他游戏才成了我的生活的一部分，而游戏似乎是他生活的大部分，我只是那小部分。
我想那毕竟只是游戏，不是么？有时候我和他开玩笑，装作很生气地质问他：
你是要游戏还是要我？！
他自然选择我，算他小子聪明。我会陪他玩一辈子游戏，但游戏是决对不能给他带来个女朋友的。所以他终有一天会醒悟，再也不会一玩儿起游戏来就忽略我的存在了。
这样的话，亲爱的，我还会为你跑腿买碟滴～～我会为你攒钱买原装方向盘滴～～还有你整天嚷嚷着的 PSP！

2-A
那天我居然输了。
小 P 孩，还有你妈，我跟你们没完！！
那天过了五连发卡弯之后，我已经遥遥领先 LILI 了。当时可真是超常发挥，估计是 200%的战斗力了；身边的人也惊讶不已。身边站着一个小 P 孩，起哄跟着拍手，手上沾着的雪糕也甩到我的脸上。
〝儿子，走啦，该回家啦，待会儿天黑黑，怕怕！〞耳边响起一个女人的声音，不用说这肯定是那小孩儿的妈妈。
〝不嘛～～！ 我不走～～！〞那孩子一定是在使劲儿甩手，否则此刻绝对不会有〝雨点〞的。

“乖！听妈妈的话，咱们回家！妈妈给你买好吃的……看看，看看，雪糕都化到手上了！来~~~把雪糕给妈妈——妈妈把手擦擦，把嘴擦擦……”现在的小孩子还真幸福，换成我妈耳光子早抡到脸上了。
“不嘛~~！！我不嘛~~！！！”“雨点”更大了。
“你这死孩子,怎么这么不听话！”大人看来生气了，“你那爹也是，多大的人了，还来玩这些小孩子的玩意儿！！”可怜的孩子他爸，居然被迁怒了。
“走！找你爸去，回家！”空气中飘荡着火药的味道。
“我————不————嘛！！！”
说时迟，那时快；只听咻的一声，一个不明飞行物深情的吻了我的脸。定睛一看，一个黑色的手提包落在我的怀里；再看屏幕时，我的八六在路中央华丽的转了个圈儿，停在终点前的拐角处。还没等我握上方向盘，ＦＣ顶开熊猫的屁股，冲进了终点；这时那女人一手抓起提包，一手拖着小孩走向出口，小孩哭着，雪糕也掉在地上，站在旁边拖地的大婶无奈的摇摇头。
LILI 不知什么时候出现在我的身边，双手互抱，目送那母子俩远去。
“还以为你会赢呢……”LILI 说。
我猜想她一定为洗发水做过广告，那黑色的长发如瀑布般垂到腰间；深紫色的背心，领口处隐约可见天然的“Y”字，但是并不夸张；手上戴上黑色的皮手套，我心想外面三十四摄氏度她的手会不会热出痱子……；她时而揉揉左手的小指，这时我才发现她的小指有些僵直，也许是玩太久累到了；腰间的皮带松松的系着，从皮带扣伸出的一端慵懒的斜下来，环抱着深蓝色的牛仔热裤；黑色凉鞋很好看，纤细的鞋带高高的缠绕在她的脚踝上方，脚趾上涂着黑色的指甲油。她的皮肤白皙，身材更是火辣，头高高地昂起，一幅胜利者的姿态。
“无所谓了。”稍微平静一下，我转身就走。
“来呀~堂堂正正的再赛一场呀！”她在后面喊着。
我没理她，径直走向出口。
“切~！还算不算个男人啊！”
听到这话，怒火猛地燃烧起来。心想要不是那母子俩，哪有你现在的得意洋洋！我瞪着她画得像熊猫的眼睛，几大步走到她面前。她有些被气势汹汹的我吓懵了，向后退了一步。然而就在火山将要爆发那一刻，她的手机响了起来。
“喂！妈？！……干吗？！”她手机上的那个塔玛玛二等兵的挂饰，比手机要大上个五六倍。
“什么————？！我这边太吵！听不清楚！你大点声！！”她举着手机一溜烟的消失在出口。
拖着沉重的脚步，我郁郁的回了家。把自己摔在床上，脑子里回放着今天的事。胸口觉得堵，于是拿“不以物喜，不以己悲”来安慰自己；越想越不爽，又用“三十功名尘与土”来勉励自己。为了忘却，索性打开计算机到论坛去灌水。我这万年潜水员今天竟然灌得不亦乐乎，一时把心中的不快抛到了九霄云外。
“TAKUMI 君，如果你再这样下去我们就封你号！”几个版主联名 PM 我。
看完之后冷笑一声，“那又怎么样？”回复了过去，继续我的灌溉旅程。
在浏览赛车游戏的板块中，看到某小白询问大家下秋名的帖子。点击，进入，发帖：
[12 楼]TAKUMI：今天刚好到街机厅里开了一把 D3，成绩不好，86，2 分 58，横在终点前。/我得儿漂，得儿漂，得儿意的漂……
[13 楼]拓海他爹真厉害：嗯？LZ 怎么会“横在终点前”？/GTFORCE1500 人民币入手！！感谢老婆大人！！同时向老婆的小拇指致敬！！
[14 楼]TAKUMI：你的 ID……汗一个。说来话长。不提也罢。/我得儿漂，得儿漂，得儿意的漂……
[15 楼] 拓海他爹真厉害：不妨说来听听……/GTFORCE1500 人民币入手！！感谢老婆大人！！同时向老婆的小拇指致敬！！
[16 楼]TAKUMI：今天到街机厅和一女的赛，快过终点的时候，一坤包飞我脸上，所以输了。/我得儿漂，得儿漂，得儿意的漂……
[17 楼]人不猥琐枉少年：真弓虽————我说的是那扔包儿的：）/后宫纳入计划其 777：长门有希就是你！
[18 楼]拓海他爹真厉害：啊？16 楼，难道/GTFORCE1500 人民币入手！！感谢老婆大人！！

同时向老婆的小拇指致敬！！
[19 楼]LILI：啊？16 楼，难道是你？/24（上墙）~f3+4~d3
[20 楼]TAKUMI：19 楼？你是南梦宫的 LILI？/我得儿漂，得儿漂，得儿意的漂......
[21 楼]LILI：输了就走，还算不算个男人啊？/24（上墙）~f3+4~d3
[22 楼]TAKUMI：要不是那娘儿俩，我也不至于输。/我得儿漂，得儿漂，得儿意的漂......
[23 楼]LILI：那我说再比，你干吗走？/24（上墙）~f3+4~d3
[24 楼]我就是 MJ：请楼上两位不要吵了，我在这里发帖是询问大家秋名下山的成绩的......（汗！）/我是 MJ 我怕谁！
[25 楼]TAKUMI：我说过我的成绩是 2 分 58，正常可以到 50 的。/我得儿漂，得儿漂，得儿意的漂......
[26 楼]LILI：OTZ，光说不练的家伙....../24（上墙）~f3+4~d3
[27 楼]TAKUMI：谁光说不练了？>-<+/我得儿漂，得儿漂，得儿意的漂......
[28 楼]LILI：那你为什么不和我再比了？/24（上墙）~f3+4~d3
[29 楼]梦的旅人（版主）：我 PS2 86T 2'48"8 AS3 86T 2'58"7, SE3P 3'02"4 另外请楼上的两位不要版聊。/Gonna start living w/o pad...
[30 楼]彪哥：看来这里版主最强了...还 PS2 2:48....比 DEMO 录像快将近 8 秒...敢问大家锥冰跑多少??(我知道赛道过简单..大家可能会瞧不起,但我只会跑那条..因为不常玩..我 PSP 里的时间是 2:54....)/我顶你个肺！
[31 楼]TAKUMI：不知道。LILI，那时候可是你先走的啊！/我得儿漂，得儿漂，得儿意的漂......
[32 楼]LILI：谁走了，我到外面去接电话！/24（上墙）~f3+4~d3
[33 楼]梦的旅人（版主）：TAKUMI，彪哥又没问你。>-< b PS2 椎左我跑 2'43'8XX~过 U 弯都用擦上擦...感觉已经到极极极极极极极极极极极极极极限了... /Gonna start living w/o pad..
[34 楼]TAKUMI：没问我我也不知道，我从来只跑秋名下山。LILI，你这电话一接就变没影儿，怨得了谁？/我得儿漂，得儿漂，得儿意的漂......
[35 楼]LILI：等我回来的时候你早就没影儿了，连这点耐心都没有，不知道你和你 GF 是怎么处的......（汗，大汗！）/24（上墙）~f3+4~d3
[36 楼]TAKUMI：我——女朋友的———没有！！/我得儿漂，得儿漂，得儿意的漂......
[37 楼]人不猥琐枉少年：果然这里都是毒男....../后宫纳入计划其 777：长门有希就是你！
[38 楼]彪哥：谁——谁说滴！俺——俺有真子和沙雪———/我顶你个肺！
[39 楼]梦的旅人（版主）：我就不是单身。另外请大家不要跑题，不要版聊，否则锁帖！！/Gonna start living w/o pad..
[40 楼]LILI：果然都是些宅男....../24（上墙）~f3+4~d3
[41 楼]我就是 MJ：宅男怎么了?/我是 MJ 我怕谁？
[42 楼]TAKUMI：对啊！宅男怎么了？/我得儿漂，得儿漂，得儿意的漂......
[43 楼]人不猥琐枉少年：引用：对啊！宅男怎么了？
同感之人借用。/后宫纳入计划其 777：长门有希就是你！
[44 楼]LILI：宅男怎么了？宅男畏首畏脚，输了就跑！/24（上墙）~f3+4~d3
[45 楼]科比：观战中，趁锁帖前留个名......顺便支持一下 TAKUMI 和 LILI 的比赛，为宅男争口气！/PSP 上 NBA LIVE 07 大期待！
[46 楼]我是 MJ：我的帖子......5555......TAKUMI 站出来说句话吧！/我是 MJ 我怕谁？
[47 楼]彪哥：TAKUMI 君，一定要赢啊！/我顶你个肺！
[48 楼]TAKUMI：为什么是我？/我得儿漂，得儿漂，得儿意的漂......
[49 楼]拓海他爹真厉害：锁帖前飘过....../GTFORCE1500 人民币入手！！感谢老婆大人！！同时向老婆的小拇指致敬！
[50 楼]梦的旅人：TAKUMI，我忍无可忍了。锁帖！！
PS：限你在一周内把比赛结果公布，否则删你 ID！/ Gonna start living w/o pad..

2-B
X 年 X 月 X 日 今天天气好晴朗

开工资了!开工资了!打工的钱今天到手，加上上个月做家教的钱，现在一共是 1700！好高兴！
工资是上午开的，中午我在 KFC 里面饱餐了一顿，下午就去了电子城。
想和他一起去，因为是给他买东西，况且这个暑假我已经有一个礼拜没有见到他了。给他打电话，手机居然欠费！他又不让我往他家里打，说是怕他妈妈知道......都快大四毕业的人了，居然还被妈妈管得那么严！没办法，只好先去营业厅给他缴了费再说。
喂，请问哪位？ 拨通了电话，居然是个女声，难道打错了？
喂，你好！哪位？随即听到了他的声音。
刚才是谁呀？
啊，是我妹妹。今天我舅一家到我家来玩。
出来好么？今天发工资了~~去给你买那个！
不行啊，不是说了家里有客人。他支支吾吾的说。
那好吧。我买到了给你送到楼下去。到时候给你发短信，下楼来取哦！
说完我就把电话挂了，因为我深知他的性格，这时候他一定会推三阻四的。但是我非要去，我好歹也是他女朋友啊，再说好想见见他啊！抓紧时间，出发~！
今天电子城的人真多。还看到一个喜洋洋的小孩子背着全套的 PSP，他的父亲跟在后面。那小孩子看来也就四五岁,能玩得了 PSP 上面的游戏么？我觉得我有个 GBA 就足够了，现在"绿宝石"收集中。
不知不觉就到了游戏店，今天的人还真多。老远儿的游戏店的老板就向我招手，看样子货真的是到了。
老板啊！东西来了么？
来了，这样，先看看货？老板说。整个一毒品贩子接头。
老板从下面擎起一个箱子，红色的箱子。
老板啊？你不是忽悠我吧，我男朋友要的是罗技出的那个 GTFORCEPRO，不是北通的！
老板说 ，你先往里面看啊！说着从里面拽出一个黑色的方向盘。
这个原来的盒子和说明书没了，但是东西是还是新的！你看这里......他边说边指这指那给我看。我把实物和手机中的存放的图片对照一看，一模一样。
多少钱啊？我问他。
这个新的得 1700 多，我这个就是没了原装的箱说，所以便宜些，看你男朋友总来买碟，是老主顾了，就上货价给你，1500！
不能再便宜些啦~~~~ 我装模作样的和老板砍价；他总是叮嘱我说卖游戏的都是奸商，要放着点儿，要记得砍价。
这可是上货价儿啦！老板赶忙回答。
那好吧，你给我装起来吧。
老板听到我这话，笑眯眯的为我打包。
这时几个外国人来问价。这些外国人都长得又高又壮；其中有个还很胖，就像日本的相扑似的，他的出现，使我周围的空间突然间变得拥挤不堪。交了钱，我抱着大盒子挤出人群。
就在这时，一个奔跑着的小孩重重的将我撞倒。方向盘，钱包都掉在身边的不远处 。我伸手去拘钱包，又一个小孩跑了过来，一脚踩在我左手的小指上！那小孩见自己闯了祸，竟然头也不讳的跑掉了！！
一大群人围了过来。老板也跑了过来问了伤势：指甲碎了，流血了！用纸巾擦了擦包上，这时老板已经帮忙叫了出租车送我去医院。
好疼！当医生用酒精棉消毒的时候，我忍不住叫了出来，泪水也在眼眶里打转。碎指甲被取出的疼痛一波又一波的攻击着我，但是现在的我心里只想着那边的罗技方向盘，那时被逃跑的小孩子踢了一脚，不知道它是否还完好。
门打开了，他走了进来；看到满头大汗的他，我不禁扑到他的怀里哭了起来。
不知哭了多久，突然想起更重要的事情，于是擦了擦泪，揉揉红红的眼睛。
在那边，你看看啊！我边说边指给他看。
他看了看瘪了一侧的盒子，再次把我抱在怀里......
姑娘，你的手指还得包一下......要不是医生这句话，我们还不知要抱多久......

3-A

我不甘心被一个女孩说："你好柴！"因为好歹我也是个男人。

我不甘心就这样被簇拥着进行这么一次无聊的比赛，因为我只喜欢自娱自乐。

我不甘心就这么被删除 ID，因为我还想当版主呢！

赛，还是不赛，这是一个问题。

不赛的话，我的 ID 是肯定保不住了，刚才和"梦的旅人"在 QQ 上聊过，据说这是几位"超版"的意思："谁让你小子到超版的地方去撒野，"梦的旅人说，"最大的问题是不知道你小子说了什么，似乎把几位超版堵了个够呛，他们要取消对你的版主的认证，这下子我也没办法......偷偷的告诉你，那帖子里面有位超版的马甲......"

可是要赛的话，最大问题是：我要怎样才能找到她呢？

"原拓海！！！！"老妈咆哮着推开我的房门，"还上网——————！！！！"

"妈——，我刚才打开计算机，机箱还没热乎呢......"

"你看看咱家每个月电费多少啊？三百多啊！我开十个电视也没这么多！（妈，咱家没这么多电视......）你不在家的时候，我们俩这老两口还用不上一百块的电费！！（妈，你们还不老......）整天就知道上网、打游戏，不思进取！（妈，上了一个礼拜的班，好不容易有个周末放松一下么......）说你也不听！就知道顶嘴！（............）那点工资，你不攒起来，全都用来买这些变形金刚！（高达！扎古！我对不起你们！）你赶紧给我下楼去买几瓶啤酒去，今晚你舅过来吃饭！（妈，你早说这个多好，用得着绕这么大的弯儿么......）"

拎着几瓶啤酒，我站在超市的门前；远处的南梦宫红白色的大招牌格外醒目。此时，突然想起那个赢了我 587 局的红 T 恤，他现在是不是正坐在机台猛烈的摇动着摇杆呢？他的那个女朋友现在是不是还像一只小狗在他的身后为他喝彩呢？要是我有一个能陪我一起玩游戏的女朋友该多好啊；最好也很擅长头文字 D，就像 LILI 一样———哎？为什么不到南梦宫去碰碰运气？

我的双脚在南梦宫前转向，兜里面的几元硬币换成了几枚游戏的代币。溜达到铁拳的机台，嘿，那小子还真在！只是红 T 恤变成了白衬衫。那么我的蜜桃汁呢？似乎没有跟来，今天来的是一个细高挑的女孩，她坐在机台前猛摇着，一局下来，斜着眼睛看了看白衬衫，一副"横眉冷对千夫指"的架势，接过白衬衫手里擎着的可乐。

是我跟不上这个时代，还是这个时代变化太快？真想去恭喜白衬衫这下子可是如鱼得水，但是我更关心那个曾经是红 T 恤的小宠物的女孩。此时注意到白衬衫和正在向我挑衅般笑着，"横眉女"高傲的昂着脖子，活像一只大白鹅。我心想：这次以后，鹿死谁手可不一定了！于是掏出代币塞进机台。

布莱恩对飞鸟，她在左我在右。有了上次的经验，现在的我已经深深的体会到了什么叫"巾帼不让须眉"，此刻自然一点不敢懈怠。"FIGHT！"声刚落，布莱恩的前前左拳就直奔飞鸟的面门，飞鸟拉后轻轻一防，随即后两个左拳，抓住布莱恩的右脚将其按倒在地。布莱恩做一个后滚，躲开了飞鸟的斜后右脚，瞅准了此刻的空档，立即近身前下左脚，接前上右脚，跟着一个前左拳，随后的前前左拳居然打空了，于是他妄想再打一拳，可惜这一拳被已起身的飞鸟"裁"掉，来不及防御，被飞鸟几套连续技的连续制压下 KO 了。

第二局，飞鸟轻松胜出。

我看着白衬衫和大白鹅在那边捶胸顿足，觉得他们现在的样子很好笑。大白鹅不肯低下她高贵的头颅，于是又挑战了几次，但也没赢得半局；不死心的白衬衫以为自己出马就会挽回败局，被我毫不留情的为他再添十局败绩。此刻这两人终于认识到自己的失败，灰溜溜的离开了机台。

意气风发的我端坐在机台前继续闯关。想到白衬衫和大白鹅逃走时灰溜溜的样子，我就不禁大笑了起来；如果能再遇到 LILI 的话，那就和她玩铁拳，我是绝不会输的，灭活活！

与此同时，身后不远处渐渐嘈杂了起来。因为自己不喜欢热闹，而且还在战斗中，所以也无暇关心其它事情。但事情发展的超出我的想象，女人的尖叫声，男人的喝斥声，围观者的评论声，还有游戏的音乐，混杂在一起不断刺激着我的耳膜。

"打起来啦！门口儿打起来啦！"有好事者跑过来叫着，"俩女的打起来了，看样子是三角关系！那男的就是刚才在这儿打铁拳穿白衬衫的那个大高个儿！"

这倒是引起了我的兴趣。

于是我想快点结束战斗，却输给了一个以前的手下败将，也罢！拎起啤酒就往门口跑。

没想到电影已经快要落幕了。

大白鹅，现在更像一只西班牙的公牛，她衣冠不整的样子和脸上红通通的掌印显示着她曾经经历了一场激烈无比的战斗。她一定是胜利者，高昂着头颅迈着大步走出了人围成的角斗场；围观的男人们为之震撼："这女人真狠，谁娶她谁倒霉！"围观的女人也为之动容："还头一次见过这么理直气壮的第三者！"但是她全然不为之所动，高喊着"李莉莉，再缠着他我跟你没完！"依然高昂着头颅迈着大步拖着白衬衫向着夕阳落下的地方走去。夕阳为他们镀上了金边，在余晖中他们光芒万丈；他们的影子，使他们更显得威武雄壮。

人群渐渐散开，中心处伫立着一位白色连衣裙的少女；她低垂着脸，随风轻扬的长发遮住了她的面孔；她环抱着手臂，但遮不住上面的处处伤痕；在穿梭的车辆声中，隐约听到她在低声啜泣，仿佛在诉说着满腹的委屈。

我就站在她的面前，看见她在流泪，也禁不住心疼起来。想要上去安慰她，但是自己算是哪根葱啊？

少女似乎从痛苦中挣脱了出来，她理了理头发，擦了擦眼泪，这时我终于看清了她的面容。

"LILI？！"我惊讶叫出声来。

四目相接，谁也没料到会在这样的情景重逢。我的思绪飞快地旋转着：一年前我见到了李莉莉；李莉莉是白衬衫的女朋友；李莉莉就站在我的面前；我的面前是 LILI；LILI 就是李莉莉，我今天上午认识了 LILI，不，一年前我们就见过面！

LILI 看到我也是一脸的惊讶，似乎她也想起我这个一年前就认识的陌生人；惊讶之后，她转身就走，向着人行道，想要过街的意思。

"LILI！！"我喊她，此刻竟喊得非常亲切。

"我没心情和你比赛！！"她头也不回的回答，口气竟然如多年的老友。

一种不好的预感从心尖掠过，我下意识的又喊了一遍她的名字。如果当时没有这么做，故事到这里就要结局了。她会快速的穿过马路，然后到某个站牌下登上一辆回家的公共汽车，而我则会失落的拎着几瓶啤酒回家交差。

然而，所谓的"缘"，就是稍纵即逝的流星，就是 NEWTYPE 的灵光一闪，就是此刻的我一念之差。

LILI，她转身看着我，哭着；黑色的奥迪 A6，刹车着；我，向着她奔跑着；脱手的啤酒瓶，劈哩啪啦的碎着……

3-B

X 年 X 月 X 日，天气：大雨下个不停我依然爱你

滕拓海，现在距离分手那一刻 3 个月 15 天 13 个小时 30 分。

有人说思念的人，一日三秋；而我，此刻依然思念着你，却感觉三秋一日。往事历历在目。

忘不了那天，说喜欢我时你脸上的红晕；

忘不了那天，牵我手时你手心的汗珠；

忘不了那天，你那天说分手时的毫无理由的理由；你说：我们不适合，你太喜欢游戏了，和我没有共同的语言。

那天我只是皱了皱眉头，没有说什么。因为这样的话你在生气的时候说过好多次，我以为那一次也只是你一时的埋怨。当那个女孩拉着你的手从我面前经过时，我才明白这一次你你是说真的。

是为了你我才进入了游戏的世界，而那些方块，泡泡龙的游戏对于我就足够了。你喜欢头文字 D，因为它的主人公的名字和你一样，你更向往文太的技术，甚至论坛的 ID 也要表现你的仰慕；如今那个 ID 你似乎已经很久不用了，这个是你唯一留给我的东西，我有时还用它到论坛发发帖子，似乎如此我还能感觉到你的甜言蜜语。你一直想要个罗技的方向盘，你说你想它想得嘴角起了泡，于是我做了二个月的家教和兼职，为你圆一个梦；你说一个人玩太寂寞，我说我陪你玩啊！你冷笑着说：还是算了！那时我下秋名山要五分钟，你说"李莉莉小笨梨"从此之后你就"笨梨""笨梨"叫我，为了你陪你玩，为了给自己正名，我努力练习，现在我的 FC 下秋名已经可以到三分内了！

以后再也不能陪你玩铁拳了！南梦宫里那个输给你五百多场的男孩不知是不是还在那里练习着。下面的话你不要生气啊……因为在我看来那个男孩比你从容得多；也许他会是一个倾吐的好对象，他的目光亲切中有些许羞涩。而我不喜欢那里，只因为你我才去那里。我不喜欢玩那种打打杀杀的游戏，但是为了能够和你多些话题，我也曾努力练习过。

可是我总是不会"裁"，不会"返"，我总是弄不懂什么叫做"JUST FRAME"，我也不明白那些招式所谓的帧数作何用处，甚至有时我连侧移都使不出。那个和我同名的女孩，还有一个壁返的连续技

我怎么也连不出来。

笨梨啊，笨梨，你怎么这么笨啊！一个连续技都用不出！
可是我也不想做笨梨的啊......
我那么努力去练习漂移，为什么你就不能再努力些！
不要这样说啊，我也是努力过了么？手指都搓破了......
手指都搓破了还这个水平，我为此带着手套，这么热的天，要热死我了！
莉莉不要说了，我想哭......
你哭，拓海就会回来么？看着那女人趾高气昂的样子，你不生气么？为什么不能坚强些证明给他们看看呢！
对不起，莉莉，我笨......

拓海啊，我好像再一次扑在你怀里，大哭一场；你知不知我这些日子来，恍恍惚惚的不可终日？求求你，再给我一次机会，我会努力的，我们会努力的！陪你一起漂移，陪你一起打铁拳，只要你答应我，不要离开我，我都会为你去做的！

4-A
"你就是那个叫什么拓海的小子？"
"嗯。您是哪位？"
"你不认识我，但我知道你。"
"我们似乎没见过。"
"我们是没见过，但是我妹妹你总见过吧？"
"啊......我知道她......"
"哥！你别打他！"
"你歇着，腿都断了还为他说话！这小子哪点儿好？！我看了就想扁！"
"您误会了，我不是她男朋友......"
"说啥？ 跟我妹妹搞了四年的对象，现在说甩就甩了？！"
"哥！他真的不是我男朋友......"
"你跟我出来，我们谈谈。"
"哥，他不叫滕拓海，他叫原拓海，你别难为他！"
"我管他是方的还是圆的！只要是欺负我妹妹我就给他好看！"他伸手要拖我出去。
在这白色的房间里，莉莉坐在病床上，红着眼睛，为我向她的哥哥解释。然而化身成超级赛亚人的哥哥没有给她解释的时间，他的一腔怒火汇集在拳头上，龟派气功似乎马上就要喷射出手。
我甩开他的手，不想再趟这道浑。现在的我，身心俱疲只想回家。我拎起在床脚放着的仅剩一瓶的啤酒，向莉莉哥哥身后的门走去。
说什么我也没想到，他居然以为我要袭击他，于是夺过瓶子砸在我的头上。霎那间，我的眼前一片漆黑。
白色天花板，白色窗帘，白色的床铺，头上是......白色的绷带。当我醒来，发现自己置身于病房中，想起了被啤酒瓶砸过的头。痛......我抚摸着自己的痛处，希望痛楚能减轻些。
这个病房里似乎只有我，剩下的床只有一张有人睡过的痕迹。我起身下床拉开窗帘，在窗前驻足。清晨温暖的阳光照在身上，（似乎是经常使用的比喻）就像童年时妈妈的抚摸一样。可童年时妈妈的抚摸是什么感觉，我早就记不清了；而我可以清晰想起小时候逃学回家玩游戏，被老妈抓到了一顿痛打，为此父母也吵了一架——因为这游戏机，那时其实是"学习机"是老爸给我买的——游戏机也被摔个粉碎。但是我还保留着它，虽然几个按键已经不知所踪了，但是还能玩，只是在玩《火焰纹章外传》的时候有些花板。又追忆孩提时的某天，老妈出远门，我和老爸玩《1942》到凌晨两点；我已经记不起过了多少关，只是因为第二天还要上学才意犹未尽的关了机。如今再也没有这样的回忆了：朝九晚五的我回到监就把自己关在屋里，玩游戏，上网，有时候晚饭都是老妈送到门口，电车男的日程生活就像我的写照。该多用些时间去陪陪爸妈了吧！该用些时间和朋友见见面，再用些时间去找个对象吧！
这时候，房门开了，莉莉的哥哥走了进来。他手里拎着大包的东西，满脸堆笑向我点头。我回到

床边坐下，示意他坐，他拉了一把椅子靠了过来。
“实在不好意思，实在不好意思。”他刚坐下来就一个劲儿的道歉。
“我妹妹都跟我说了，一场误会。实在太不好意思了！我没多少文化，粗人一个，你别放在心上。”说完抽出一支烟，递给我。
我不抽烟，所以我把烟推了回去。他以为我仍在生气，一边硬要给我点上烟，一边“实在不好意思”的道歉。
“不用了，”我原本想大骂他一通，但此刻头疼却让我懒得发火，“我不抽烟，谢谢。”
“实在不好意思。没想到你和我妹那原来的那个男朋友竟然重名。”
“以后注意些吧，问清楚再打。”
“我从来没见过那死小子，所以才把你当成他了。”他点上一支烟，“那小子四年前和我妹好上了，那时候正赶上高考。我是个粗人，没考过大学，但是我就这一个妹妹，所以我想让她好好考大学，我知道这事儿了就死活不同意。但是我妹不知怎的就死心塌地就要跟他好，不让就去跳楼！闹不过她，我爸妈也就不管了。但是还好，两人都考上同一所大学，我们家也就再也没管他们。有时候我说哪天叫你的那个小朋友来咱家玩玩儿，她还是死活不让，总之就是从来没见过啦。说实在，我这哥当的也不够格，妹妹的男朋友从都没见过，你说是不是？”
我应了一声。
“前几天我才知道他俩分了。她以前可活泼了，一个女孩子在家里打游戏，还是对打的那种。最近几个月我妹妹比较奇怪，游戏也不玩了，整天不出屋，有时候还听她在屋里哭。我就猜是对象的事儿，问她也不说。后来有一天在街上看到她一个同学，问了才知道分了。那时我就憋了一肚子火，但是没见过那小子，也不知住哪儿。只能忍着。”
他抽了一口烟之后继续说：“我这个妹妹在那小子身上花了不少钱，没分手那阵子还跟我借了两千块买了两个 PSP——PSP 你知道么？就是索尼出的一游戏机，还能看 MP4 听 MP3。（我点了点头，示意我有。）她自己一个，那小子一个。你说值不值，为了这么一男的，最后还分了......”
这是我头一次了解到莉莉和红衬衫的过去，准确的说是莉莉的过去。正如我曾想象的那样，看起来甜美的蜜桃汁确实带了些苦涩。一个女孩，为了迎合自己喜欢的男孩子，强迫自己去玩游戏。游戏，本来是使人快乐的事情，然而给这个女孩带来的却是莫大痛楚。
这时我妈进来了，手里拎着从外面买来的早餐，看到莉莉哥哥在屋里的时候，脸上浮现了不快的神色。莉莉哥哥看到我妈，赶忙起身，点头说：
“大妈，您来啦！您坐！这包东西没什么好的，您先收下给小老弟补补，你别担心，医药费我已经都付了！”转过身来，对我说，“你先休息着啊！我去看看我妹妹！就在走廊西头，有空去坐坐！”
我向他摆摆手，表示再见。
妈妈告诉我没事，头也只是缝了几针，但是怕出现什么后遗症，所以要在医院里观察一个礼拜。
“买完啤酒不回家，看，出事儿了吧！”口中虽是责怪，但是眼中却是无尽的怜惜。
吃过晚饭闲得发慌，我于是想去看看莉莉的情况。
推开房门就看到莉莉坐在床上，手里握着 PSP。看我进来便放下 PSP，向我点头，说“你好！”
“对不起！你别怪我哥，是我没解释清楚。”她低下头，眼里面含着泪。
“没事儿。你哥都跟我说清楚了。没事儿了，真的。”
随后是一片沉默。我试图找一个话题，但是脑海中一片空白。我感觉到我的脸在发烫，手心在出汗。是她先打破了沉默。
“你......玩儿 PSP 么？”
“不......不,我有。”为什么此刻竟语无伦次了？
“铁拳，你玩儿吧......”
“啊，玩得不好。”
“这里有个连续技，你能不能教教我啊？......”
我接过她手中的 PSP，交接时，两人的手轻轻触碰，感觉难以名状。PSP 的电池盖上还有她的温度，我握在手里，心突然间跳得飞快：扑通，扑通，扑通扑通扑通......
她选的角色是 LILI，和她同名的女孩。她指着一张非常残旧的笔记本的纸上的一行，说“就是这个”。虽然是我不常用的角色，但是凭借我的经验，很快的完成给她看了。
“好厉害啊！“她鼓着掌，红彤彤的笑脸仿佛是刚成熟的蜜桃。

“这个不算什么，我还会王惊雷的一套连续技，一套连下来必死无疑。赶明儿我让我妈把我的也拿来，咱来对战。”
“我很菜的，没人愿意和我玩儿。”
“我教你啊！我这么厉害！”
“不害臊......”
“啊？呵呵......呵呵......”傻笑之后突然想起一件事，“我的是 1.5 的，你的是什么版本？”
“版本？我不知道啊......我用盘玩儿......”
那最少就是 2.6 了。可是 2.6 的不能和 1.5 的对战，这怎么办？
在回病房的路上，我左思右想，终于拿定主意。
“你疯了？你现在升了就回不来了！你那主板可是 IC1003 啊！”朋友在电话那边大叫起来。
“有什么大惊小怪的。你说吧，借还是不借？”我意已决，驷马难追。
“你自己都决定了，我有什么好说的。你怎么了，脑袋被砸了？我明天送你家去。”
“不用了，直接送到三院吧。”
“什么？你脑袋真被砸啦？！”
“少废话，你这厮除了钱多就是话多。”
当瞪大了双眼的朋友在仔细端详我的头时，我抢过他手中铁拳正版塞进我的小 P 里。
按，还是不按？当一个圈键成为我生活的另一个转折点时，我再次坐到哈姆雷特的座位上。
也许冥冥之中，有谁在将我和莉莉拉近；也许我们是有缘的。自一年前我走进南梦宫和红 T 恤对战 那一刻起，我们的缘分也就开始了。当我意气用事决定和 LILI 比赛，当我不服输再次踏入南梦宫，当我决定去看热闹，但我看到那辆奥迪 A6 冲向她，自己竟奋不顾身的奔过去......我的每一次选择都在使我们再靠近一些。而这一次的选择能使我们更进一步么？答案也只有在选择之后揭晓了。
答案也许揭晓得太早，但是我无法按捺住自己欣喜的心情，我想告诉大家的是：我，恋爱了。
恋爱是什么？是少年维特的烦恼，还是那哭笑无常的琼瑶？是一升的眼泪，还是说一声“对不起，我爱你”？是心跳的回忆，抑或是秋天的回忆？对于我，都不是。当我手里拿着 PSP，推开她的房门，看到她笑盈盈的脸庞时，我总是感觉世界真的不大，就在这六十平方米里。所以我故意去挨她那练不全的十连技；我宁愿她说“你怎么这么差啊，这招都躲不过去”；我最喜欢她胜利时得意的表情。我发现我单挑计算机的时候感觉六十秒都很长；我发现和莉莉一起玩的时候吃完早饭就吃午饭。我忘不了第一次闻到她的香，忘不了她那柔滑软软的小手，忘不了第一次吻她的脸庞她的耳朵在发烫。
我出院后的某天，当我拆完线去看她时，发现花瓶中有一束鲜艳的玫瑰。
那天，她神情恍惚。
第二天，花瓶里又一束玫瑰。她的眼神不定，说话前言不搭后语。
第三天，我在医院的走廊里看到了红 T 恤。
第四天．我看到红 T 恤坐在莉莉的身边在为她削苹果。
左拳，右拳，左拳，右拳......我的拳头打在红 T 恤的脸上，他在地上翻滚。我看着莉莉，但是她低着头，哭着说：“对不起......”
我回到家，哭了两天。
第七天，我推开她病房的门，她的床空空如也，整齐的就好像从没有人睡过。
第八天，我拨通了我所知道能找到她的唯一的电话号码——她哥哥的手机。
“喂？小原啊！你出院啦！我一直都没去看你，不好意思啊！......什么？我妹妹？哦！她换医院了！那死小子来医院跪着求她，我妹妹心软，俩人又好了！然后那小子给我妹妹找了好医院，听说他爸在里面当主任！有空儿过来玩啊！我们挺想你的......”
我关上手机，往头文字 D 的机台里投了几个代币，选了一辆 FC，奔驰在秋名的雨夜里。

4-B
[原创小说]笑春风（全文完，请大家拍砖）
....
[8 楼]沧海笑：以上就是我朋友的故事。现在已经更新完毕了。请大家拍砖。/XBOX360，PS3，到底要选哪一个？
[9 楼]人不猥琐枉少年：抢个沙发，顶！汗一个，里面居然还有我。/后宫纳入计划其 777：长门

有希就是你！
[10 楼]依然范特西：就连超人那样的家伙，也会被女朋友所抛弃。楼主不要太伤心。/我送你离开，天涯之外，你是否还在，琴声何来，生死难猜，用一生去等待。
[11 楼]万圣龙王拳：......楼上没有看到么？楼主写的是他朋友的故事....../百日维新，郁闷中......
[12 楼]我是御姐控：小说？还是真事？/我来自姐控星，我控姐，但是我无姐可控
[13 楼]小白龙：电车男变成跑车男？ 说实在的，有些假....../\囧/动漫一家亲\囧/
[14 楼]温暖的手：我觉得还可以啦！同情一下....../亲爱的，等我赚够钱来娶你！
[15 楼]TAKUMI：你小子真的把我的事儿写上去了！晕，幸好你只写了我真实的 ID。还是那句话，你除了钱多就是话多。/我得儿漂，得儿漂，得儿意的漂......
[16 楼]我不是 LAMER：真有其事？引一段苏格拉底的话和楼上共勉：
苏格拉底与失恋者的对话～
古希腊哲学家苏格拉底想看看 21 世纪的世界，但一来到人间就见到一位年轻人，这位年轻人茶饭不思，精神萎靡，其状甚哀。
苏格拉底（以下简称苏）：孩子，为什么悲伤？
失恋者（以下简称失）：我失恋了。
....
苏：如果她认为离开你是一种幸福呢？
失：不会的！她曾经跟我说，只有跟我在一起的时候她才感到幸福！
苏：那是曾经，是过去，可她现在并不这么认为。
失：这就是说，她一直在骗我？
苏：不，她一直对你很忠诚。
　　当她爱你的时候，她和你在一起，现在她不爱你，她就离去了，
　　世界上再没有比这更大的忠诚。
　　如果她不再爱你，却还装得对你很有情谊，
　　甚至跟你结婚，生子，那才是真正的欺骗呢。
失：可我为她所投入的感情不是白白浪费了吗？谁来补偿我？
苏：不，你的感情从来没有浪费，根本不存在补偿的问题，
　　因为在你付出感情的同时，她也对你付出了感情，
　　在你给她快乐的时候，她也给了你快乐。
失：可是，她现在不爱我了，我却还苦苦地爱着她，这多不公平啊！
苏：的确不公平，我是说你对所爱的那个人不公平。
　　本来，爱她是你的权利，但爱不爱你则是她的权利，
　　而你却想在自己行使权利的时候剥夺别人行使权利的自由。
　　这是何等的不公平！
失：可是您看得明明白白，现在痛苦的是我而不是她，是我在为她痛苦。
....
苏：年轻人的身上只能有自豪，不可自卑。
　　要记住，被抛弃的并非就是不好的。
失：此话怎讲？
苏：有一次，我在商店看中一套高贵的西服，可谓爱不释手，
　　营业员问我要不要。你猜我怎么说，我说质地太差，不要！
　　其实，我口袋里没有钱。年轻人，也许你就是这件被遗弃的西服。
失：您真会安慰人，可惜您还是不能把我从失恋的痛苦中引出。
苏：是的，我很遗憾自己没有这个能力。
　　但可以向你推荐一位有能力的朋友。
失：谁？
苏：时间，时间是人最伟大的导师，我见过无数被失恋折磨得死去活来的人，
　　是时间帮助他们抚平了心灵的创伤，并重新为他们选择了梦中情人，
　　最后他们都享受到了本该属于自己的那份人间之乐。
失：但愿我也有这一天，可我的第一步该从哪里做起呢？

苏：去感谢那个抛弃你的人，为她祝福。
失：为什么？
苏：因为她给了你份忠诚，给了你寻找幸福的新的机会。
说完，苏格拉底离去了。留下的路便由这位失恋者自己去走了。
/这个人很懒，什么也没有留下。
[17 楼]馊了的湿内裤：从理论上和现实角度来说，完全正确。所以小苏说的对！昂贵的衣服很少有人卖得起。/SNAKE！SNAKE！！
[18 楼]BLOOD-：看起来道理是不错，可真的失恋时，讲道理是最没有用的安慰方式！
呵呵……人哪，就是没办法跳出感情这个圈子。/每到午夜十二点时，为什么我的眼前竟是些棺材！！
[19 楼]TAKMI：谢谢大家，但是这个也只是故事，不全都是真实的。我已经开始忘记那段日子子的痛楚。
"去年今日此门中，人面桃花相映红。人面不知何处去，桃花依旧笑春风。"如今再去南梦宫，也看不到他们了。他们好么？如果他们能看到这个帖子，我想对他们说：祝你们幸福。/我得儿漂，得儿漂，得儿意的漂……

全文完。

难以割舍的情怀

loverboby

不知各位有没有和我一样的感觉：随着年龄的增长，岁月的流失，对游戏渐渐失去了激情和兴趣。每当想到这个问题我就觉得很害怕，害怕失去这个爱好、这些欲望、这些来之不易的情感......

充实

A9 的很多朋友一定比我活得充实多了，我现在过着一种消极又颓废，行尸走肉般的生活：每天除了吃饭就是打游戏、上网。

学生时代在学校里努力学习，每天放学后用省下的早点钱到街机厅里买 4 个游戏币打几款不知经打过多少次的老游戏，津津有味，许多年毫不厌倦。工作以后每天勤勤恳恳的在公司上班，下班后坐在电视跟前享受一个人的小幸福。

为什么觉得那时侯生活充满快乐，充满阳光？觉得那时侯的游戏也格外好玩？我觉得是我活得不如过去充实。失去了人生的目标，失去了不泄的努力，没有充实的人生的人会对一切事物失去兴趣。

孤独

岁月流失，同学们会分离，朋友们要工作，同事们会成家。不再会有人和自己一起打《圆桌》、一起对《铁拳》、一起研究 RPG、一起分享穿版的快乐......

以前的我真的很怕孤独，放着自己的电脑不用跑到网吧里上网；有时候天气再冷宁愿在街上闲逛也不愿意回家；晚上经常失眠，有时候还自言自语。

我玩过几年网游，A9 有很多朋友对网游有偏见，我却不这么想。网游为什么如此受到人们的欢迎？是因为可以缩短人与人之间的距离，让你认识更多朋友，让你摆脱孤单的折磨，让你拥有了可以分享快乐的同伴。

孤独使人自卑，孤独会让人心情不愉快，孤独是一种心境，是一种莫名的感觉和莫名的愁。

责任

责任不是一个甜美的字眼，它仅有的是岩石般的冷峻。一个人真正地成为社会一分子的时候，

责任作为一份成年的礼物已不知不觉地卸落在你的背上。

过去打游戏是为了娱乐和消遣，慢慢的又转变成了一种追求和爱好，但是我现在觉得这些成了我逃避现实和面对责任的一种渠道和借口。我的良心正在受到深深的谴责。正是因为这种谴责所产生的浮躁和压力让我失去了耐心和感觉。

我这几天心理非常复杂，不知为什么会写出这段不伦不类的文字，我只是想说：我们对游戏都存在一份难以割舍的情怀，希望我们不会失去它。

THE END

我的游戏史

tsorochi

这是我差不多两年前，在大学毕业后的一篇文章
那时是应聘公司要求说说自己的游戏经历，也算对大学毕业前的游戏生涯的一次总结吧

我的游戏史

对于一个刚过 22 岁生日的青年来说，游戏龄有 16 年应该不算短了。可以说从我开始懂性以来，电子游戏就一直陪伴着我，我们像一对好朋友一样，一起渡过许多开心、不开心的日子，却从来没有想要放弃对方，随着时光的漂移，一起从青涩步向成熟。

小学（萌芽）

第一次与它见面是在 1988 年，一个大哥哥家里，他是我妈妈工友的孩子，比我大 5 年。那次相遇令我与游戏，与大哥哥都结下了不解之缘。同那个年代过来的游戏人一样，我第一次接触的是 FC 上的超级马力奥，由于年代久远，初次接触游戏的感觉应该是无比兴奋的，但现在却无法回忆起具体细节，朦朦胧胧中只记起那是种单纯的快乐，就是那份单纯，令我过了一个充满回忆的童年。
游戏离不开主机，拥有的主机直接影响着你接触游戏的范畴。小学阶段，我只有 FC，FC 的大部分经典我都有玩过（FF1－3，霸王大陆，魂斗罗，火焰之纹章等等）。一年级至三年级我在天河区的员村上学，那时放学后最喜欢做的就是跑去文化宫内的游戏厅，在那里有各式各样的大型游戏机，虽然我不够高去操作那些控杆，当然也没有钱:-)但总是竖着脚尖看着那变化万千的屏幕，每次的结局大多是我全神贯注时耳朵突然一疼，妈妈就边责备边拖着我出游戏厅回家...

四年级开始，到了海珠区念书，之后一直到高中的这几年就在亲戚家寄宿，但有时对多了亲戚也会选择坐接近一小时的车回员村的家住一下，每次回去都会去一下游戏厅，看一看那里的变化，多了什么新游戏。我慢慢也够高操作控杆了，我在海珠区的江南大道读书时也会去当地的游戏厅，所以每次回来员村都会带来一些新信息，有什么新游戏啊，有什么新玩法，新招数啊。很自然和几个同好熟络了，其中在有带我第一次游戏的大哥哥－关进，和另一位相处至今的好朋友－蔡子峰等人。街头霸王 II 来了，街机主流开始从 ACT 过渡为 FTG。无数人第一次由与电脑对战变为人与人之间的较量，交流。这款划时代的游戏奠定了 FTG 发展的方向，八键方向控制，上中下的防御判定等设定一直沿用至今。那里只有一台街头霸王，那里总是围满了对战的人，我还清楚记得平时我是完全没机会参与那个美妙的游戏（钱不多，对打都是一局必输），只有放假时，我与表弟一起 6：30 起床，6:45 到游戏厅门口，等待开门的老婆婆走来。我们都在路口上远远望着，一看到老婆婆的身影就马上跑过去，扶着她走到游戏厅，等她开门。并用平时节省下来的零食钱 3 块，买了 10 个币，很多时婆婆还会多送我们 2 个。我们两个就从 7:00－9:00 霸着那台街头霸王来玩。我还清楚记得从某位朋友的秘籍（一本很精美的全彩图书）里看到波动拳，升龙拳的起法，并成功发出来时兴奋的心情。并对这些漂亮的秘籍书产生了极大的兴趣，那时还有一些无影摔，定身等隐藏技巧，都是通过这些书来认识的。同时在表弟家也接触了 MD 的大量经典(梦幻模拟战 I-II,格斗三人组 1-3,光明与黑暗，三国志列传，漫画英雄等等)。

格斗游戏的辉煌时期开始来了，SNK 的崛起，令我享受到了一个又一个的经典格斗游戏系列。我在格斗游戏领域的天赋开始觉醒，从小学三年级前时的萌芽阶段，到 92 年街头霸王 II 的热潮末段开始参与对战开始进入成长期，期间经历了饿狼传说，龙虎拳，侍魂，KOF 等系列的前几作。由

于经常从广州带回新技巧，新信息，我的水平直线上升，从侍魂 I,II 的第二线水平，到饿狼特别版的群雄争霸中一员，到 KOF94－95 时我以成为众人中数一数二的高手。那段时期有种很愉快的回忆，我们会几个好友（都是游戏厅的精英了）抽时间出去广州的大小游戏厅去挑战当地的高手，名其"踩场"。那段时光过得很愉快，过程中也认识了不少各地的高手，激烈的战斗，每次胜利的快感，每次打输时的不甘、反省，都令我的手部按键技巧，心理素质，系统分析能力等大大提高。

初中（前 PS 时代）

初中时期（94-97）街机业依然兴旺，我对市场上出现的每一款格斗游戏都能迅速上手，，并对每一位角色都能熟悉掌握，并在大小对战中罕逢敌手，慢慢在员村地区的街机界成为传奇人物，30，50 多局连胜的记录也吸引了众多人的围观，并与游戏厅老板混熟了（帮他赚了不少）在那个资讯不发达的时代，我在上学的江南大道一带与员村附近的游戏厅打出了不小的名气。
初中阶段另一件很重要的事就是我在初二时（95 年）买进了 SONY 在 1994 年 12 月 3 日推出的次时代游戏机 Play Station，令我拥有的主机从 FC 直接跳到了 PS，新主机所带来的震撼是难以用笔墨形容的，我选择 PS 的原因是有次放学到了江南大道的万国广场遛哒，忽然有台电视机的演示动画深深的吸引了我，那是我第一次看到 CG 动画，第一次知道游戏也能像动画片那样流畅的活动，那是一只卡片游戏，具体名字也不清楚了，但里面游戏人物全都是漂亮的动画人物，出招时也像播动画般配上配音。我足足看了两个小时，直到店铺关门，从那时起我就确定 PS 是我的目标了。在员村还有一个朋友很早就买入了 PS，我也上过他家玩了一晚，那时有个动画版的街头霸王，是选择一些指令，正确的话动画就会继续的，错的话就是死亡，那次经历令我更多的了解 PS 的划时代性，并知道它有播放 CD 的功能，令我又多了一个籍口说服家人购买。
在那时能拥有一部三千多的主机是幸福的，新主机也让我接触了 3D 游戏，我第一个接触的是 Takara 公司所出的斗神传，NAMCO 的铁拳等 3D 格斗游戏。我还记得最初玩散装光盘游戏是需要原装碟来引导，骗了主机进入 PS 的画面后强行换碟来游戏。那时的我是很单纯的享受游戏的快乐，由于家庭条件还可以，入手 PS 后对游戏资讯又有极大的需求，我从初中起就开始购入香港的专业游戏刊物《游戏志》，从 13 期一直到 100 期，双周刊，差不多支持了它 4 年。那时每两星期就要储 50 元来买它，但感觉还是很值得，一本好的游戏资讯刊物对玩家的影响是巨大的，那时国内的游戏刊物水平低下，其中的代表《电软》无论从内容，版式来说与《游戏志》是差几个档次的，你还是全黑白的时候，《游戏志》已经是全彩 170 多页铜版纸，其他更不用说了。新闻，评论，功略的水平《游戏志》都是一流的，是它让年轻的我掌握了更多游戏技巧，秘籍；更多的体会当时最顶级游戏的乐趣；从小说，剧情功略中了解很多日文游戏的精髓；也能从独到的评论中一步步理解 SONY 的游戏之道的成功，与整个游戏产业的发展历程，各种业界新闻，各大厂商之间在市场的斗智斗力等等。

这个时段因为我家有 PS 主机，又有最新的《游戏志》，家里总是有不少好友陪我一起游戏，而其中一位住我家附近的好友蔡子峰也在我买 PS 不久后买了 SEGA 的 SEGA SETURN 主机，我们不时去对方的家里欣赏对方主机上的一些大作，增加了对两台主机的了解。

虽然我每期《游戏志》我都会第一时间购买，但它是双周刊，有时一个新的游戏出了 3-4 天就可以打穿一次，时间差的存在令我部分游戏是先打穿再看功略补完的，但不时发现自己过关的方法，或者某些技能的运用心得，对隐藏地图、道具的敏感度不比《游戏志》的编辑差，有几次我独到心得在杂志中也从来没提到。那时起知道自己有成为游戏杂志编辑的潜质。

这个阶段我疯狂的玩 PS 上的游戏，基本上每个时期的大作我都玩穿了。如今留下深刻印象的有 FF7，生化危机 I，铁拳 II，恶魔城－月下夜想曲。其中 Final Fantasy 7 这不朽的巨作也是至今

为止我最喜欢的游戏。当时我还用 900 元的天价在一间大游戏店预定，所以在 97 年的 1 月 31 日日本推出后第二天就拿到了正版光碟。

如果要总结一下原因的话，FF7 的成功是全面性的。

从你把光碟放进 PS 那一刻起，那段熟悉的背景音乐与醒目的 FINAL FANTASY VII 标题，马上令你知道 FF 的最新作来了。OPENONG CG 动画的素质之高超出了所有人的想像，蹲在借角的卖花少女，熙熙攘攘的人群和飞驰而过的车辆。镜头升高从高空俯视这个到处喷着烟雾的未来大都市，镜头的焦点移向了一列飞驰的火车。如电影般的精美的画面，但镜头一定格时又马上充满了游戏气息。一人从火车上飞身而下，与警备队的战斗同时也拉开了序幕...

当时的一旦有某个游戏专卖店播放 FF7 的 OPENING，那么走过的人们都会停下脚步，并聚集到屏幕前一起观看。而游戏以后的 CG 也保持一贯的超高品质，其中魔晃炉爆炸、驾车逃出神罗大厦、艾莉丝之死、萨菲罗斯大火中消失的背影、星球守卫兽与神罗港口对轰、ENDING 等几段经典片段相信看过玩过的人现在也会记忆犹新。除了 CG 之外，游戏中的背景的精美程度也是无可挑剔的，在当时技术与硬件水平的不足，原计划使用的 FULL PLOYGON 不得不改为 FULL CG，静止的贴图一定程度上带来视角，行动的不便，但也使背景画面的精美程度到达了一个顶峰。

剧情方面设定在某个遥远的未知星球，当魔晃能量的价值被发现后，神罗组织一跃成为控制全世界的最大企业，而魔晃能量却是维系星球存亡的生命源泉。以大汉巴列特为首的一些正义的人士组成了对抗神罗的的雪崩组织（AVALANCHE），专门从事破坏魔晃反应炉的工作。而主角克劳特也受雇于这个组织，在一次行动中邂逅了美丽的卖花少女艾莉丝，当第二次爆破魔晃炉时克劳特却被卷入爆炸中。当他在教堂醒来时发现被艾莉丝救了。同时，神罗要追捕身份为古代种的后裔艾莉丝来作研究，共同的敌人令两人走在一起...

本作的音乐使用了 PS 主机的内藏音源，其音乐品质达到了 CD 同等的水平。而 FF 系列的音乐之夫植松伸夫也为本作创作了近 100 首的曲目。本人觉得 FF7 的音乐对我的震撼是历代最强烈的，完成游戏后的我到处寻找 FF7 的原声大碟，后来通过订购终于入手后，那段时间基本上每日都要听一下，4 张 CD 里第三张碟是最经典的，每当我听到 RED XIII 家乡的"星降之峡谷""艾莉丝之死"古代种神殿的"花火消失的言叶"等经典名曲时，都会感觉由心向脑部，向身体四周不断传播的一种感动。很有种想做出些什么事的冲动，可能那就是触电的感觉吧。那是我第一次感受到音乐带给人冲击原来可以这么大。以致之后有相当一段时间里，在比赛，考试等重大事件之前，我都会用 DISCMAN 来倾听能带给我神秘激励力量的第三碟，每次重温都能带给我最真的感动。

多姿多彩的召唤兽成了战斗中的表演者，出场时画面的华丽让人百看不厌，当召唤兽出现时，镜头就会切换到一个特殊位置，强调了召唤兽的演出效果，演出时间最长的召唤兽"圆桌武士"居然有 2 分 15 秒的 show time！此后，越来越华丽的召唤兽成了 FF 系列的标志之一。

高中（后 PS 时代）

由于 FF7 的直接影响，PS 的销量开始抛离 SS 等对手，成为新一代主机的王者。步入高中的我就读于起义路的华侨中学，高一时期也一如上一年的生活，游戏生活由 PS 与游戏厅格斗游戏组成。到了高二，我游戏生涯的另一个转折点来了。1998 年 10 月，经好友心（关进）的强力推荐在网

吧游戏时首次接触《星际争霸》。这款由美国暴雪公司制作的 RTS 类游戏极其优秀，有关暴雪公司的介绍见附录一。从此我开始真正接触 PC 游戏，星际争霸（Star Craft，简称 SC）凭其优秀的游戏性与多人同乐的特点，迅速的占据了我绝大部分的游戏时间，迷上《星际》之后，令我逐渐与其余同好此游戏的蔡子峰、关进、舒旷等人加深交往，并由游戏厅认识的好友变为更为亲密的战友和伙伴。那时几乎每个周末都相聚一起通宵奋战，一起谈论战术，一起消夜，彼此建立了深厚的友谊。

1999 年 2 月，与峰、心、旷的长期并肩作战使我们变成拥有共同命运的好友。那年寒假我们一起参加海印电脑城举行的一个《星际》团体比赛，那是我们第一次登上电子竞技舞台，我们通过至今难忘的艰苦比赛最终获得冠军。这次比赛中，我们使用了队长蔡子峰的 id:topspeed 作为队名，后简写为 T.S，此后一直沿用直至队伍解散。

那次比赛后，我们的名气在广州慢慢大起来。而《星际》的比赛赛制慢慢由一开始流行的多人混战（4v4，3v3）慢慢转为 1v1。由于当时我还没有拥有个人电脑，所以我个人开始减少投入《星际》的时间，我们保持不时出来一起玩多人对战外，在自己家里上 INTERNET 成为他们继续《星际》的主要途径。由于我与旷住的很近，他的水平也是我们当中数一数二的。到他家欣赏他玩《星际》也成了我经常做的一件事，那时我们在家闷了就出去游戏厅打 KOF。他指导我 SC，我指点他 KOF，这种生活一直到高三。

高三时，高考的压力令我与同界的旷更合理利用时间，为弥补之前过度的游戏生活，都加紧努力学习。但我还是有保持去学校附近的游戏厅来放松自己的习惯，《星际》也成为同其余男同学的课后相处方式之一。与其他 T.S 的好友保持联系，但真正参与战队活动不多，但 T.S 在 TOPSPEED 的领导下有着迅速的发展，也有了人气极高的网站－星际终极区。关于 T.S 这支传奇的战队的资料随便搜索都可以找到不少，在此我也不累赘。从中选择一篇能突出我的个性的供参考（附录二）
2000 年 7 月 7-10 日，高考结束。我游戏生涯的巅峰时期开始来了。

2000 年 7 月 29-31 日，参加 cbi（游戏天地）主办的"中华网杯"全国电脑游戏大奖赛广州赛区，T.S 包揽了前六的位置，我获得亚军，直接指导我的舒旷拿了第一，蔡子峰第三。

多年的游戏厅格斗游戏经验积累，终于来高考后的爆发，在广州华夏康龙的天之河游戏厅举办的 KOF 大赛，从 200 多位选手中脱颖而出，获得了个人的第一个竞技冠军。在备战训练时更创造了全游戏厅罕见的 99 连胜。以致在 T.S 的主页上的自我介绍中写出"精通（当时）所有格斗 GAME"的豪语。随后也参加了广州各地举行的格斗游戏比赛，均能获得前三的成绩。

2000 年 8 月 14-21 日，与旷、旷爸爸、峰一起前往北京参加 cbi 决赛，及 wcgc 选拔赛，结果均负于最后阶段。除去比赛的成分，那一周的旅游其实十分愉快，畅游了北京与秦皇岛，那里留下友谊的足迹，与峰、旷的相处增进了相互间的了解和感情。

大学

大学我考进了位于广东西部的湛江海洋大学，由于空间上与身在广州的一众好友有距离。平时战队的事情我也开始减少接触。刚入学时没有电脑，也没有游戏机，学生会的活动、同学之间的接触交流成了我主要的消遣。

那时游戏厅的市场也随着我的离开慢慢萎缩，因为国家颁布了新条例，所有娱乐场所必须要在2:00AM 前结业；游戏厅也不能买入新的游戏软件，没法更新软件＝慢性死亡。加上网吧的开始流行，游戏厅在中国各大城市的数量急剧减少。

2001 年 3 月，凭以前的积累获得学校电子社举办的电脑游戏大赛获得《星际》的个人第一名。同年，一款名叫《反恐精英》（CS）的 FPS 游戏开始风行起来。在宿舍与几位同学一起沉迷这款多人对战的射击游戏。

2001 年 7 月，回到广州的我与旷合作参加广州怡乐杯星际 2v2 比赛，获得亚军。

2001 年 8 月底，与旷、闵亮一起参加广州金博杯第一届星际 3v3 比赛，最后负于一队初中生，获得季军。冠军由队长 topspeed 带队的另一个三人组合获得。

期间 T.S 组织了 CS 分部，选择了进队不久的 tonight 为队长。我也与 CS 分部的主力多次在网吧交流，CS 的技巧大幅提升。并开始使用高档的鼠标与鼠标垫。

2001 年 9 月，回到学校的我组织了同班的 CS 爱好者成立战队，并被推选为队长。但在湛江市国贸大厦举行的怡坤杯被全国强队 CHINA.V 大比分淘汰。

2001 年 11 月，在学校举行的第一届 IT 节电子竞技大赛中获得 CS 团体第一名。

那段时间接触的游戏很少，基本上只玩 CS。而上大学以后我也没有再买《游戏志》了。而是开始购买《游戏机实用技术》。这时国内的游戏杂志已经发展得很快了，我刚开始买的时候是月刊，很快就变为双周刊。《游戏机》凭其高素质成为了我的精神食粮，令我在没有游戏主机的日子里能继续关注游戏界发生的事。

2002 年 7 月，《魔兽争霸 3》（英文 WARCRAFT III,简称 war3）正式发行，在 T.S 的好朋友们马上全情投入这个游戏。他们也在随后的一年里获得大量荣誉（见附录三）

2002 年 8 月，已经磨合一年的我们参加了广州市海图杯的 CS 大赛。最终获得了第六名，再次的失利令部分队员产生退意。虽然对内训练赛时我们才逼平过 T.S 的主力队，但浪费大量时间又得不到追求的东西，令我们开始考虑退出 CS。

2002 年 8 月底，正当 T.S 在 war3 上取得越来越明显的优势时，T.S 的 cs(反恐精英)分部队长 tonight，带着他的亲信分裂出了 T.S。原因为他不满于 topspeed 在 T.S 的星际部分没落的日子里仍然独揽大权，而他认为那一段日子正是他的 cs 分部支撑着整个 T.S。而他竟然无耻的要求在离队之后仍然要使用 T.S 作为他的战队名，经过一翻争吵之后，他还是折中的使用少了一点的 TS 作为他们的战队名。其间的孰对孰错自有公论，在此不予评论。唯一值得一提的是，此后 T.S 整体架构得到极大精简，仿佛给臃肿的机体去除了一颗致命的毒瘤，许多边缘队员都被我们清除出队，只留下了少数核心和精英，使我们在 war3 界的发展获得另一优势。

我学校的 CS 分队成了 T.S 的唯一 CS 分队。在荣誉感的驱使下，我们恢复了一定量的训练，在 2002 年 11 月，再次获得了 IT 节电子竞技大赛 CS 团体第一名。

同时，MU－这款网络游戏吸引了部分队员的注意。并令我们沉迷其中，我们为了成为高级玩家而共同努力，后来在我的个人努力之下，找到了游戏的突破点。令全部同学迅速成为高级玩家。

在 2003 年 1 月，我成功说服同学放弃继续沉迷 MU，并出售了游戏出虚拟的装备与账号，总收入 1 万二千。每人分得 2000 元，我用这份钱帮助女友购置了一台新电脑。

2003 年 3-5 月，在孤岛的实习令我脱离了甚少游戏。其中接触了 GBA 上的《拳皇》与《黄金的太阳》。

2003 年 7 月任飞利浦显亮无敌杯全国游戏大赛（WAR3）广州赛区总裁判；深圳赛区比赛主持兼比赛解说员。期间工作表现获得好评，两次活动带来约 1200 的工酬。

2003 年 8 月于流媒体电子竞技直播网站 Y-Channel 客串比赛评述员。

2003 年的 10 月，T.S 由于一个难以想像的原因解散了。大四的我也开始考虑未来，也选择了放弃电子竞技，那时起才更多的接触各种类型的游戏。其中开始接触一些私服，在私服里可以花费很少的时间就到达高级别，拿到好装备。我也能更全面的了解这些网络游戏，我接触过的私服有《奇迹》（MU）；《仙境传说》（RO）等。

2004 年 2 月，大四的最后一学期。我开始了疯狂的下载，体验游戏。这时期欧美的大作不断，其中的《横行霸道 3》《极品飞车 7》、《波斯王子》《超越善恶》等大作留给了我极为深刻的印象，开始有创作，制作游戏的想法，到图书馆借了几本《游戏设计思想》一类的书看，想为日后投身游戏公司打好基础。

2004 年 7 月，毕业。

进入光通开展策划生涯...（这是最后加的，现在也离开光通一段时间了～）
看看大家的反应咯，好的话就作为日记形式继续写毕业到现在的生活点滴 呵呵

感怀恋情，永远的响子，永远的“一刻公寓”

alick126

引言

离开那座喧闹的城市已经快要一个月了，告别了两广路熙来攘往的黎明和拥堵不堪的黄昏，我来到一座宁静的北方海滨小城；初冬将至，海滨已然失去了昔日嘈杂兴奋的人群和彻夜不眠的篝火，只剩下宁静大海和几点懒散的云朵点缀在我的窗前；结束了一段忙碌之后，我剩下的工作就只是等待了。

百无聊赖之间，同事们都在不遗余力的找寻着这座小城中哪怕是最后的一点点新鲜和刺激，而我却总是喜欢站在海边，任凭海风吹乱自己的头发，远望着那遥不可及的未知远方......生长在北方的我很少有机会这样悠然的直面大海，略带寒意的海风不时的在我耳边轻声的诉说着一路的奔波之苦，广袤的沙滩上，只有一个男人，孤独的面对着大海......

抑或是风平浪静，宛若仙境般的海上明月；抑或是惊涛拍岸，海风呼啸下的激昂澎湃；每当我站在大海面前，遥望着这广袤无垠的美的时候，总是心生无数感慨，敬畏、向往、征服、泰然......可是今天却有不同，今天的海让我想起记忆中一个美丽而又久远的影子——音无响子，不，现在应该叫五代响子了......

响子

响子是高桥留美子笔下"相聚一刻"中的女主人公，就是这么一部 80 年代的漫画，却感动了整整一代 ACGER；现在来看，响子和时下流行的动画女主人公相差好远，除了长相比较可爱这点"通用优势"之外，再无其它，既不能以各种超能力保护龌龊的一塌糊涂的男主角，也没有富可敌国的实力和勇气把足以决定国家命运的 GUNDAM 作为礼物送给小情人--||，在和五代相处的几年里，更多的只是清晨微笑着目送五代离开家门，晚上耐心的等待着五代回家，送给五代的礼物除了一条领带之外，似乎就只剩下便当了......其实，这只是故事的表象而已，响子无时无刻不在保护着五代，虽然她没有在关键的时候拔出剑来告诉五代其实我就是"希瑞"，然后把物一郎变成自己的坐骑--||，但是响子的爱和温柔无时无刻不包围在五代的身边，在大雨滂沱的车站，在每一个微笑着的清晨，在每一个安抚你疲惫心灵的夜晚......这一切对于一个男人来说，其实已经足够了。

似乎每一个男性读者在看过这部漫画之后都会心生一种感慨——我简直就是五代的散装光盘！没错，这个"没用的笨蛋"（漫画中五代最经常的得到的一句评价）确实是集结了所有男性可能发生的"不幸事件"于一身，重考生、三流大学勉强毕业、在弱肉强食的社会中无处立足、被邻居勒索、被酒肉朋友当作赎金抵押在酒店打工、错过企业面试的时间......想起来五代的命运真是非常坎坷，但恰恰是因为响子的出现，才给了五代灰色的人生一线希冀的光芒。"相聚一刻"中太多经典的场面，尤其记得五代在毕业后找工作的那段，响子每天都会做一个非常精致的便当给自己——从头到尾我们都可以清楚地看到，响子没有几件太好的衣服，自己的生活也很简单；天天这样的开销对于没有太多收入的响子来说，应该算是奢侈的，而对于当时那种社会背景下的响子来说，这就是她可以为五代所做的全部，可是五代并没有珍惜......看到这一段真是恨得我牙根痒痒，如果我的响子（我是说如果，纯 YY，大家见谅--||）每天也这样为我做一个便当，我就算拼了命也会找到工作，什么所谓的自尊和面子为了不辜负她的爱统统可以不要，也恰是因为这段，我对这个时候还来勒索五代的四古一伙简直恨之入骨......看到那以及最后一段，响子在便当里做出"加油"两个字的时候，泪水不禁模糊了自己的眼睛......看看表，已经是凌晨 6 点多了......好久没有通宵看过动漫了，眼看就要 30 岁的男人还会被感动成这样，觉得自己真是好笑......

在我看来，一个男人的一生中都会扮演无数次的"五代"，这就是为什么很多人看到这个龌龊的主人公都会有所共鸣的原因，很多年后，当你回头来看，自己曾经奢求的幸福竟然是如此这般的简单和纯粹......而男人也许就是这样挣扎蜕变出来的吧......

拒绝

拒绝是什么？其实很简单，拒绝，就是说"不"。

五代根本就不会拒绝，就像响子说的那样："不知道他是太老实还是根本就没有主见"。因为不会拒绝，五代他那些恐怖的邻居勒索了无数次；因为不会拒绝，五代没有出现在响子最需要他的那个晚上，而跑出去和朋友喝酒；因为不会拒绝，五代明明爱着响子，却总是不知道该如何向小津江表明心意；而就是这样一个懦弱的男人，一生中唯一勇敢的拒绝过一次，那就是在空无一人的体育教室里，面对着激情如火，楚楚动人，近乎赤裸的八神，五代竟然拒绝了如此这般让人心跳不已的诱惑，（当然从今天一些人的观点来看，这更充分的说明五代已经笨到无可附加的地步--|）也恰恰是因为五代一生中这唯一的一次拒绝，才使证明他真的有拥有响子的权利。

"80 式恋情"

五代和响子之间的恋情算得上标本似的"80 年代恋情"，出生于 80 年代初期的人们大多是延续着这样的恋爱轨迹步步前行的——即便是一见钟情却也不曾天雷地火；即便没有任何承诺，也坚守着自己的心为心爱的人等候；努力按捺住狂跳不已的心脏，只是双唇轻轻的交叠，就可以作为一生一世厮守的盟约......或者在今天年轻的恋人们来看，这样的恋情太过古板，可是所有经历过的人都会很认真的说，这就是我曾经的恋情，并且我可以勇敢的告诉所有人，我幸福，因为我曾经这样的爱过！

每一部动漫作品中，似乎都会有一位神一般存在的女主人公，可是从来没有一部动漫中的女主人公像响子这样平和自然，没有一部动漫会像一刻这样，将生活中无数的琐碎如此真实的呈现在你的面前，而带给你如此坦白的感动......当然也没有任何一个动漫世界中的女人，能够像响子这样，在我心里留下如许深深的划痕。

其实很多男人在这一生中，都会至少有一次爱上比自己大的女人，大约是因为人性中对母性的奢求吧......母性确实是女人感情世界中一个无比神奇的元素，作为一个男人我或许没有太多的权利去谈及这个问题，可是我知道在男人倔强的外表现面，他其实也很脆弱。

不知道大家有没有过求职的经历，我在工作了四年之后终于决定跳槽，虽然那是一家全国知名的企业，但我应聘职位的薪金却不到现在的一半，并且工作非常辛苦，但我还是情愿告别之前那种我自认为是混吃等死的日子......没想到应聘这样一个小小的职位的自己竟然也被用人单位的一个小小头目十足的羞辱了一番，面试出来，我坐在车里打着了发动机，却迟迟没有开动汽车......那一刹那间我突然顿悟，男人真是一种以相互践踏为乐的生物，这个时候的我反而更加坚定了进入这家公司的决心，或者说我一直觉得每一次出言不逊都是要付出代价的，"给我四年的时间，我会让你为今天说的话后悔一辈子......不，三年就够了......"我在汽车观后镜中看见一个无比陌生的自己，死命的轰下油门，汽车狂叫着冲出停车场，我并不是在发泄心中的愤懑，只是不经意的发现，我也是这群变态生物中的一员......

这个浮躁的社会已经将人们的精神压抑到近乎崩溃的边缘，或者这个时候的男人，我是说所有的男人，都会希望身边会有响子那样纯美广袤的温柔，安抚自己疲惫的心灵吧......

最初看到一刻是漫画本的，当时我 17 岁，10 年过去了，时过境迁，太多的东西已经变化，我也有了自己的"响子"，现在回过头来看看，当初还差不多真的是以响子为原型在苦苦寻觅自己的恋情呢......

写到这里想起一段真实的往事，那时我和"卫生委员"（偶 LP，出处请参见'人间二十年'）已经开始谈婚论嫁，就在这个时候，卫生委员的姥爷病危，住进了医院，虽然我们想尽了各种办法，但最终仍然无力回天......眼看着死神一天天的逼近，姥爷的身体日渐衰弱，姥姥 24 小时的守护在姥爷的身边，握着他的手寸步不离......卫生委员的心情很差，我也说光了几乎所有劝慰的话，最后，姥爷还是安详的走了，只剩下姥姥孤单的一个人......那一夜，失神的卫生委员和我走在从医院回家的路上，我们都沉默着，突然之间她停下脚步，哭着扑进我怀里，对我说"如果要我嫁给你的话，你必须答应我要比我活的长久，我无法孤单的面对这个世界，这一切就当是对你把我一个人扔在日本这么多年的惩罚......"我怔住了，好半天才从这如此戏剧化的一幕中挣扎过来，好半天才说出一句话"放心吧，我会努力活着的......"

写到这里差不多应该停笔了，我想我应该感谢面前这片宁静的大海，它用如此无垠的怀抱将我融化在这蔚蓝色的世界里；我更应该感谢卫生委员，因为她的爱每天包容着我，让我有责任，更有勇气，去面对未来的风风雨雨.

出来好久了，给家里打个电话吧......没有什么特别的理由，只是想告诉她，谢谢你每天像响子这般的爱着我......

MY WAY TO THE GAME

shadowden

快打旋风 电子游戏概念

GAME 是个不归路，小学 3 年级的一天放学路过中山某街机厅时不经意的一瞥使我踏上了这条路，当时对于一个 10 岁的孩子那巨大的街机筐体中小小的屏幕上实在是太震撼了，一个胖子很牛比的走上擂台，面对迎面而来的小流氓双手一抓轻轻一跳就来了个梅花大坐（至今不知道为什么是梅花坐，但是当时都是那么叫的），那一刻并没有人在操纵，屏幕上显示 INSERT COIN。经高人指点明白那叫快二，而那类似电视机的东西，叫电子游戏机。

小蜜蜂 家庭游戏机概念

我舅舅有个朋友是个胖子，公安局的，在当时来说算是比较小康的阶级，我爸跟他也素有来往，第一次去他家，我爸他们在玩麻将，而我，在摆弄那台称作家庭游戏机的东东（FC 兼容机，不过当时并不懂这些），胖子主动开开让我玩耍，虽然小蜜蜂跟我见到的街机画面有一定差距，但是对于我来说可以忽略不计，因为那是我有记忆的第一次玩游戏，玩的就是小蜜蜂，总是死，不得要领，还换了几个节目，因为是好几十合一的卡，火箭车，魂斗罗什么的，这次串门给我留下了深刻的印象，我知道了在家里的电视上一样可以玩游戏。

魂斗罗 第一台主机

我的梦想实现的太快了，4 年级的一天我放学回家看见爸爸在电视机前摆弄着什么，一个黑色的机器，我下意识的想，游戏机，果不其然，真的是一台梦寐以求的游戏机，终结者，手柄是弧形的（后来知道是仿 MD 手柄），手感真的不错，随机一盘是 266 合 1 的卡带，天哪，我不是在做梦吧，听爸爸说这是一个同事出差买的，后来那人的家里闹意见了，我爸就从他手里买来了，便宜了不少，不过也是 100 多元呢，在当时可不是个小数目，我妈可能也有点意见吧，我可没注意，因为我的心思全在游戏机上，魂斗罗是我研究最多的，当时号称 N 多合一的卡上的游戏大多重复，这卡也是，我玩的魂斗罗是 30 命散弹版的，就这我通关还有问题，不过后来，只需死掉两命就可以通关了，应该可以再提高，不过我的心思不可能在魂斗罗上停留太久。

FC 动作游戏搜罗

入手 FC 后最热衷的事就是到处跟人换卡了，因为卡带这东西价钱太贵，一般家长只给买一盘，想玩别的就得跟人换，双截龙 2，3，超级魂斗罗，九人街霸，忍者龙剑传 3，松鼠大战 1，2，等等这些超级经典的大作如果不是换卡的话是不可能玩到的，当时热情真是高啊，大夏天冒着酷暑赶大老远的路满世界找同学找朋友借卡换卡，乐此不疲，FC 伴随我时间不少，一直到初中还在玩松鼠大战，人间兵器。期间我的终结者坏了，后来被我大卸八块不知所踪，小小纪念一下。

街机动作游戏狂潮

小学时代的街机厅是 CAPCOM 的天下，之前的快打旋风，后来的圆桌，名将，三国，新快三（恐龙与凯迪拉克），每一作都是吃币大户，我每一个都喜欢玩，但是每一个都玩的不好，郁闷，主要是没钱买币练，连看的时间都不能保证，经常被老爸老妈抓，被同学告，总是因为游戏机的问题挨打，呵呵，现在想想那时真是傻，大中午的不回家吃饭跑游戏厅看人家玩，家人左等右等不见回来上街机厅一逮一个准，哈，回家就是一顿收拾，下次还去，还挨。

空牙 世嘉 MD

街机兴盛的时候中山有一家经营 MD 包机业务的店。不过也不是像现在的机厅一样以时长计费，而是像街机厅一样按次计费，不同的游戏难度长度不一样，所以价钱也不一样，屋子很小，很神秘，不玩不让进，我只跟同学进去一次，看人玩，空牙，5 毛一次，5 条命，我只是觉得手柄跟我家的很像，但是画面要好太多了，其他的也没记很清。后来这家老板有了新技术，就是把 MD 接到街机筐体上，这样就成了经营独家生意的街机厅了，因为 MD 上的很多动作游戏街机厅是没有的，还有许多家用机原创的动作游戏，优势很明显，生意很是红火了一阵子，那时我才偶尔看见老板柜台底下的黑黑的一排一排的卡带，太帅了。但是当时并不知道 MD 是什么东西，也不知道后来我也有了自己的 MD。

豪血寺一族 真侍魂 格斗游戏

豪血寺之前我是不玩格斗游戏的，我觉得太费钱，因为死的会很快，对，就是这么简单的想法，如果不是因为一个人，我永远也不会进入格斗游戏的世界。我表哥，当时玩豪血寺一族太好了，不过现在看来他只是入门而已，但就是跟着他才进入了格斗的世界，俗称十二生肖的豪血寺，在我小学末期的时候进入了我的生活，老虎，太赖了，至今我还没有遇到对手，在九大岗楼的极小的机厅，我是无敌的，呵呵，以至于到别的地方的机厅跟人挑战，也没有遇到对手，太没有意思了，我选牛都打不过我，太没前途。初中的时候认识了岳巍等人，开始接触到了真侍魂，关于真侍魂，还要提到一个人，就是武林，应该是这么叫吧，我跟他不熟，但是岳巍跟他熟，武林玩真侍魂很有心得，我看他跟人对战的时候就是享受，连续技基本用不上，因为他的目押技太棒了，桔右京一点一点的蹭血弄死对手跟玩似的，可惜的是，当我开始进步的时候，找不到他了，无法跟他对战，也是一个遗憾。每天放学后的乐趣成了相约到九大机房对战真侍魂，还有一个杨坤，我们三个在九大应该属于上级者，鲜有对手，经常是对方一块钱的币投进去灰溜溜的骂骂咧咧的走人。真侍魂对于我印象太深，之后出的 3，4，及现在的零，都不习惯，我仍然只停留在真侍魂的时候。

合金弹头 2 电子游戏软件杂志

高中时有个女生叫什么娟，家有邮政局的亲戚所以有报刊任务，鼓动同学订书，我素来喜欢装 B，找了发行表，发现还有叫电子游戏软件的杂志，定了一个季度的，三本，心里很是期待，98 年，真是 PS 大行其道的一年，当时的杂志，对我震撼的一个是生化危机 2 的研究攻略，一会再说，一个是街机合金弹头 2 的秘技，即第二关 BOSS 处 BOSS 出现的瞬间单人乘机械起跳则 BOSS 不做攻击一直到死。放学后当场跑到机厅试验，吸引了一些人围观，大家纷纷问我怎么回事，我心中大满足，看，这就是读书看报的好处，接着不费力通过前两关的良好基础，我着实努力练习了一段时间合金弹头 2，最好的结果是玩到最后一关，最终无法完美通关，证实了我确实没有 STG 的天赋。

FIFA99 短暂的 PC 游戏经历

99 年的时候电脑房已经很火爆了，我在同学的怂恿下还是走了进去，主要玩的就是 FIFA99，因为第一次接触足球游戏，觉得太真实了，跟 FC 的比起来的话是这样的，其实也没玩多少次，因为很快就腻味了，别的电脑游戏又提不起兴趣，星际，红警，三国群英传，一点兴趣也没有。

生化危机 2 改变我的游戏

这个，在上面杂志那里说了，这游戏光是看攻略就让我期待度满点了，我不止一次在脑海中想象游戏的进行过程，知道有一天我在电脑房看到电脑上装了这游戏，虽然是繁体中文版的，叫恶灵古堡 2，那人玩的很烂，然后我就开始了生化危机 2 的旅程，第一次爆机记得还是在逃学的时候，好辛苦，打 EASY 都这么辛苦，哈。太震撼了，丧狗从窗子里冲出的一刻我真的吓了一大跳，放在键盘上的手猛地一哆嗦，弄出很大声响，一屋子的人看我。

WE2000U23 PS 厅

开始正式进入 3D 时代了，经过张昊伟的介绍我终于知道了 PS 是什么东西，知道奔流街菜市场下面还有个 1 块钱一小时的打 PS 的地方，顿时觉得钟南亚那 4 块一小时是抢钱。当时鹤壁 PS 厅一下冒出了好几个，可选择的地方多了起来，不过玩的最多的就是奔流街菜市场下面李峰的机厅，因为李峰很好说话，有时玩的多了零头都不算的，有时还可以赊账，在这个机厅，玩的最多的就是 WE2000U23，这个是 WE4 后出的一作，我跟张昊伟兴趣相投的开始 ML 联赛，一打就是一个下午，逃课出来打 PS 成了家常便饭。其他玩的就是生化危机 3，R4 赛车，古惑狼 3 等著名作品。

超级忍 2 MD 第二台主机

2000 年春节的时候，我跟张昊伟完成了我们的大事件，于红旗影院楼下精品店入手了 MD 的兼容机，开始了 MD 的经典之旅，接着就是存钱买 MD 卡带，魂斗罗，超忍，忍者神龟，好玩的不好玩的，一并全收，虽然是过时的主机，于我们，也是新主机，没玩过的游戏都是新游戏，尤其是听到空牙的 BGM 响起的时候，至今仍然十分欣赏 MD 空牙的音乐效果，关于超级忍，真是神作，我只通了一遍，张昊伟一遍也没通，难度不是一般的大，最后一关让人吐血，这么多年我一直没有告诉张昊伟我通关的秘密，因为我打了 N 次最后一关，误打误撞进入一个 BUG 之中，屏幕中主角消失，画面一直平移，到头后一黑，开始最终 BOSS 战，哈哈，当年我就是这样通关的，真邪恶啊。现在这台 MD，早被我送给我侄子了，也算物尽其用。

寄生前夜 VGS 模拟器时代

2000 年底家里购置了电脑，经过一段时间的研究，我终于知道了还有模拟器这个东西，在家里玩上 PS 已经有实现的可能，这个时候我只要有 PS 盘可以试验就好了，于是找到了李峰，出奇的顺利，真是要谢谢他，爽快的借给我寄生前夜 1 的两张碟，到家后迫不及待的打开电脑，运行成功，开始了模拟器玩 PS 游戏的时代，后来到北京上学，购买 PS 碟一下子方便起来，入手了很多经典的游戏，也学会了制作镜像，虚拟光驱，月下，寄生前夜，寂静岭，PS 上极多作品我都是用模拟器玩过来的。在这一段时间还通了 PC 版合金装备 N 次。

莎木 维罗尼卡 DC 第三台主机

之前有买杂志，游戏人，随书光盘上有莎木的宣传片，震撼，感动，看宣传片也能感动，这就是莎木，2002 年春节前，北京卡姆乐屋欧版 DC 入手，还有一堆刻录碟，回家后就是莎木莎木莎木，不记得玩了多长时间，因为要研究的东西太多，只记得寒暑假都是莎木伴我，一个人窝在家里沉浸在凉的喜怒哀愁中。DC 仍然留着，只是很久没有拿出来玩了，很想回味一下莎木 2，已经在准备下镜像了。还有维罗尼卡，如果不移植 PS2 就完美了，虽为 SEGA 代工，但画面剧情真是没的说。

快打旋风 ONE GBA 掌机

买 DC 那一年杨坤让我捎台 GBA 给他，顺便玩了玩，之后就自己入手了后来还换了 SP，掌机这东西我就不多说了，现在觉得 GBA 上最好玩的就是汉化后的逆转裁判系列。

鬼武者 PS2 第四台主机

时间一下跳到了 2005 年吧，因为之前被 CS 占据了，关于 CS 我会另起一篇说说。2005 年 3 月我开了自己的小店，卖点游戏机配件软件什么的，生意冷清的很，在鹤壁这地方，玩的人太少了，我终于还是监守自盗耐不住寂寞自己拆了新机玩了起来，70007，第一个游戏就是鬼武者吧，因为对他太神往了，毕竟是 CAPCOM 的一线大作，不过没什么研究，也就是通了而已，之后，就是铺天盖地的大作轰炸，关于 PS2 的游戏，我也会另外说说，不表。

知足而常乐，11 月 9 日，我的拳皇 10 周年

anan

我不知道为什么会称之为‟拳皇”，我也不知道为什么我会把日子记得这么清楚，也许，是因为这一天，我刚刚接触到的缘故吧。我记得是在一个街机室，名曰{金银岛}，当时来说是我们这里最大的，那时候我们这很多人还在玩 FC，只有极少数人家中有 MD，可以打几局《幽游白书》，反正当时被那个超级动感的画面吸引住了，栩栩如生的动作，帅气英俊的人物~~当时看的人太多了，只能看清机台上面挂的游戏名：The king of fighters 96'

这是我第一次接触拳皇，当然了，应该称之为是‟格斗之王”才对。我们这里没有 94/95，就算是到了今天，我始终没有在街机室见过，所以，也许我算不上一个拳皇的铁杆粉丝吧。我还记得，我第一次玩的时候是和别人对战，我第一个用的人是吉斯`霍华德，但是第一次玩就被对方给打败了，对方用的是一个红头发的，当时就觉得这人物设计的挺有意思，后来，这人的形象传遍了全中国的街机小巷，这人的形象深深的刻在了所有和我一样的 80 年代街机众的心中，这人，就是八神庵。

几乎是个玩拳皇的人就会用八神，这似乎是一个不变的定理。也难怪，96 开始，草雉的性能发生了一些变化，八神成了最接近于‟传统型主人公”设定的人物，飞行道具，对空，突进一应俱全，对于我们这样的‟老街霸众”，似乎只有波动和升龙都存在，才算得上一个合格的‟主人公”（笑）。当然了，这不是心得攻略，我不需要说什么八神的基本性能等等，只是，拳皇这个游戏，在大家的眼中，充满了太多的非议。

很多人很讨厌拳皇，那是因为，似乎 98 年往后，我们所玩的游戏就定位了，那就是拳皇，拳皇 97 啊~拳皇 98 啊~似乎在最近几年，我们永远逃离不了拳皇的影子，尽管拳皇一年一出已经成了一个惯例，尽管很多人觉得 snk 被 playmore 接手后拳皇的精神已死，但是最重要的，还是因为，他们觉得拳皇的存在阻碍了正常街机游戏的发展。

去一个街机室，可以没有麻将，可以没有街霸，但是一定会有拳皇，当然，如果从利益的角度来说，这完全合理，因为拳皇 97，98 的基板基本就是满天飞，便宜又实惠，而且还容易被大众接受，我是机庭老板的话，我肯定也先进一批这样的基板运作。这样做有好处，那就是可以让玩拳皇的人技术都很高-_-，我们这里基本是个玩拳皇的 97 就会无限连，98 大门的 d,3p,624624p 一发一个，这和满大街的拳皇游戏可谓有很大的关系，而且你永远不用害怕找不到对手，永远不会体验‟无敌真寂寞”~~~。当然，坏处也显而易见，就像前面说的，大规模的拳皇的确阻碍了街机游戏在我们这里的发展，因为老板看到有钱赚，自然不会再去花几万冒险的引进一些新游戏的基板，因为越会赚钱的人，他们就越吝啬。^_^

这些都是以后的事了，就现在来说，我很享受这种生活，在家无聊的时候打开模拟器，玩几局睡觉，平时周末无聊去街机室对战几局，现在玩拳皇，不再是以前一样，追求大威力的连续技所带来的快感，追求一个币玩一天的自豪感，现在，看到熟悉的人物登场，听到自己都会念出来的台词，不由得很放松，玩游戏，或许最终追求的就是这种心态，一种放松的心态，虽然，这是一个不折不扣的竞技类游戏。

我记得我第一次比赛，kof96，用了 3 个别人都基本没怎么用过的人物，却成为了一匹黑马，获得了第二名。我也记得第一次领到奖品：土星游戏机时候的兴奋，也会记得当时通宵练习八神的 b,6aa,八雉女。只是，这一切都定格在了美丽的瞬间了。
现在年龄大了，反应和毅力明显跟不上从前了，开始工作，接踵而来的问题也越来越多，事业，感情等等。再加上现在科技太高，看看，ps3 都出来了，这么下去，谁还玩拳皇这个游戏啊~~看来，拳皇的确已经走进了生活，就像我妹妹家的电脑上一样，变成了休闲娱乐的一种工具，这就好比是 10 年前电脑上的‟扫雷”~

拳皇有一个优秀的开发模式，有一批敬业的粉丝，一个游戏如果这两点都具备了，那么，我们很难看到他的终结。snk 公司从 94 年开始就想让拳皇的传统一直延续下去，继而在街机业成为龙头老大，94，95，96，97~~~~每年一作，绝对不耽搁，从表面上看，是好的，但是，它却忽略了最最重要的一点~
我很喜欢街霸系列，除了因为它号称拥有 2D 的最高荣誉外，它的人物设计，我就很喜欢。或许在这个年代，隆多多少少有点落伍，但是街霸有一个很重要的特点不知道是否都注意到了，那就是，每一作街霸的人物都不同，比如 zreo 里隆远要比街霸 2 中的隆年轻很多，在游戏里，我们可以看到他们年龄的变化，可以看到他们和我们一样，也在漫漫苍老 ^_^
就连 ps 的早期游戏《斗神传》，都会从 1 代和 2 代中看出人物的变化，可是，为什么拳皇就不可以哪？难道害怕老了会让人讨厌？^_^
可怜我可爱的麻宫雅典娜啊，到现在为止，一套水手服穿了 12 年
可怜我帅呆的曹雉啊，看样子，是永远不能毕业了，资料上说是万年留级男？我看时 n 年留级男才对~
可怜八神，可怜这个孩子，一套衣服穿了 12 年，而且丝毫没有要换掉的迹象~~

有人说，kof98 之后的拳皇再也不是拳皇，我保留意见，但是，我也不反对。也许因为拳皇 01 年"易主"的关系，也许因为 4 人出战会让很多人不适应，但是，我想最重要的，还是因为，每年来来去去这些人物，每年来来去去那些招式，每年来来回回的那些事，已经让很多人感到厌烦了，我不能说 98 的系统多好多好，我只能说，98 沿上了一个好时候，沿上了那个为拳皇痴迷的时代。

计算一下，卢卡尔"自暴"过多少次？答案，很多很多次，似乎按遥控定时炸弹成了老卡的特技。
计算一下，八神的主力招数已经多少年没有变过了？
计算一下，拳皇出了多少代了？
计算一下，拳皇各代的变化又有多少？

啊，不知道从什么时候开始，每年一作的拳皇变成了一种追赶潮流，最近拳皇的改变还是比较大的，这让我看到了曙光，只不过，恐怕我再也不能和 10 年前一样，为一套连续技而废寝忘食了。也许因为我长大了，也许因为，拳皇给我的回忆已经够多了，八神的笑声永远定格在了 10 年前，雅典娜的微笑永远定格在了 10 年前，不知火舞的性感永远定格在了 10 年前。

也许 10 年前，我第一次上台领奖的时候，我已经对拳皇失去了最原始最根本的东西——竞技罢了，深夜放一首 big_shot（kof96 饿狼传说队主题曲），闭上眼睛，怀念怀念那些经典彻夜练习的连续技，怀念怀念第一次通关后迟迟不肯离开的感觉，怀念怀念第一次战胜对手时兴奋的举起双手~~

啊~那年我 12 岁，那年我上初一，那时我第一次走进拳皇的世界，那时我甚至还不知道八神是谁
像 98 的副标题一样
让梦的战斗，永远的延续下去吧，永远的~~

怀念我的快乐 KOF 岁月

宫小路瑞穗

首先是某论坛的过时问题，我也拿来解读一下自己
1，你第一次玩 KOF 是在哪一年？哪一作？
1998 年，KOF97

2，你第一次玩 KOF 是在何种平台（街机、电脑、TV 游戏机）？
街机，没错，街机厅

3，你现在玩 KOF 的频率是？
很少了吧......没有人对战的话宁可不玩

4，KOF1994~XI，你玩得最多的是哪一代？
98。

5，KOF1994~XI，你认为哪代最好玩？哪代制作得最好？
XI。制作方面还是按年代来吧。

6，你喜欢并经常和别的玩家进行对战吗？
非常喜欢，但是已经没有时间和精力了。

7，你是否喜欢练习高难度的连续技？
不练，都用本能。

8，你上 KOF 论坛吗？经常去的是哪个？
不经常去。

9，综合 KOF 历代，你觉得哪三个角色的战力最强？
吉斯（SNK 代表性的 BOSS），ASH（SNK 认定的最强主角），坂崎琢磨（第一个被称作无敌的男人）

10，请列出你觉得历代 KOF 最具代表意义的男、女角色各一名？
94：男：Kyo 女：Athena
95：男：Iori 女：King
96：男：Iori 女：Leona
97：男：Daimon 女：Chizuru
98：男：Ralf 女：Mai
99：男：K' 女：King
2000：男：Joe 女：Kula
2001：男：K9999 女：Angel
2002：男：Billy 女：Athena
2003：男：Duo-Long 女：Malin
NW：男：Choi 女：King
XI：男：Gato 女：Kula

11，你最喜欢的男、女角色？你最讨厌的角色？

最喜欢的男性：Heavy D！ Mr.Big Bao
最喜欢的女性：B.Janet Whip Kasumi
最讨厌的角色：一定要说的话就是 MI2 的那个莫名其妙的 BOSS"Jivatma"

12，男角色里，你觉得谁最帅？谁最酷？谁最 MAN？
神武、Heidern、大门

13，女角色里，你认为谁最漂亮？谁最性感？谁最可爱？
Athena，Mai，Momoko

14，全角色里，你觉得谁最凶残？谁最另类？
最凶残的是山崎龙二，最另类的是 Angel

15，请列举你认为最典型的萝莉、御姐、正太、兄贵各一名。
Momoko，B.Janet，Bao，Ralf

98 年初的时候，我初中正处在昏昏沉沉的阶段，同班有个关系不错的兄弟，周末拉我去游戏厅玩。当时我还是有点忌惮那里面有些混乱的治安。那是昌平图书馆旁边的一家机厅，除了麻将机以外印象中有天草降临、合金弹头 2，月华 1 代和暴烈人，不过对战最频繁的还是 KOF97。当然我是不知道那之前还有 949596，只是在《家用电脑与游戏机》这本我游戏的启蒙杂志上看到过很多 KOF 人物的画。大约我知道里面几个主要人物都叫啥，至于如何使用，有什么招式，一概不知。当时的币很便宜，5 块钱就能买一把，实际上我在街机厅从来没有花过 10 块以上。因为看大家都在玩，所以也蹭进去投了些币，当时只知道有一个戴着军帽和墨镜的家伙最厉害，其摔投动作爽快无比，于是也选了，不过只会用下 C……我接触的第一个 KOF 人物就是 Clark，到后来学校附近有了租 SS 的地方，前去租机的人大多玩的也是 KOF97，很多人聚在一起，非常热闹，但主要出现的人物也就那么几个，草八丸社之类，当时也没有那么多的网站什么的，也没有传说中的鬼步流传，所以大家都很本能。那个机房共有三台机器，两台 PS 一台土星，一般有一台会被占着玩 SRWF，所以经常会有残酷的天使纲领回荡在房间中，另外两台就会被 KOFer 拿下打擂台。那时候大家还都喜欢玩土星而不玩 PS，我的选择也与现在不同。当时主要想使出 Clark 眩目的投技来，可是我的反应又相当之慢，不是抓不到就是出错了指令。别人都使用的八神我倒是一开始就不喜欢，到现在也没怎么用过。后来我一般都选比较靠本能吃饭的家伙，Ralf，Chang，Joe。嗯，98 玩家应该知道了，这三个家伙在 98 的时候有特殊结局画面。因为他们靠连打键就能造成很大伤害，所以一度被依赖了一阵子，偶尔还真的用宇宙幻影蒙到过人。初中是个很爱闹的年龄，格斗游戏里的一些招数有时候也会被学来打闹。霸王翔吼拳显然是无法学的，像宇宙幻影这种动作夸张，杀伤力极大的招数，就会在打闹中被很形象的用出来……不过 Ralf 的另外两招超杀好像更适合打架？我们只是在雪地上玩闹而已，不牵扯人身伤害的。同理会被经常使用的有八神的暴走八稚女（通常很难把人按倒，不过按倒的话就一定要做此动作），Terry 的能量灌篮，Kyo 的七十五式改（由于可能踢到人脸上，后来自觉禁用了，更多的原因是大伙的腿都踢不了那么高）等等。大门的招式没有人用，女性角色的招式大家也不会去用，因为太不体面了。
后来开始买电软，知道了 Shadow Phoenix 对不知火舞的狂热迷恋等等，当时的电软登了很多一击必杀技，我一开始以为是什么不传之秘，后来由于在实战中从未见人用过，也就不当回事了。不过从 98 年末也就是 KOF98 推出的时候起，我就开始注意 SNK 各角色的背景了。因为 98 中的很多角色，我之前是没有见过的，不光运动员队，连老爸队我也不认识，更不要说好久都没看到的影二、香澄他们了。卢卡尔还是在电软 98 增刊的时候认识的，那时候书上说他是一个多么多么厉害的人，真到了 98 一用，好面。
98 年的时候昌平只有一台 98，那时候我手中也终于有了第一份完整的出招表——1998 年第 10 期电软，封面好像是渚薰。同班同学中也终于有了喜欢和我一起玩，并且有时间去包机房玩的人。那时候我的成绩是年级第 3，那兄弟也在前列，可从来没下降过。98 的出招表，是我抄给他的，我抄出招表后的一个月，他在和我的某次对战中就创造了 16：1 的记录。（如此你就可以看出我到底是什么样的一个水平）那个时候还很流行邝氏的 KOF 漫画，"大宇宙力量"这个神棍词语就是

这样流传开的，不过这个对格斗水平也没有任何的帮助。我比较喜欢没见过的角色，于是发现了Heavy D！这个强手，他的轻拳连点实在是又快又密，自身性能也优秀，再加上他属于我很喜欢的坚毅兄贵类型，于是在以后的 98 中就一直用了。还有 Athena，因为换了件很漂亮的衣服而被喜爱，更多的原因是想看泳装......这第三个人有很多变化，一开始是 Heidern，偏爱他高速的战斗方式和超杀命中之后狂抽体力的快感，后来也用过 Terry，是看别人用了很多次以后自己也试着上手，或者 Lucky，判定恐怖，占不少便宜，再加上对黑人兄弟要优待，所以使用率也不低，最后就是 Chang，有个兄弟逢人便推荐，说老陈才是 KOF 的精华，对于搞笑角色来说倒是也不过分，毕竟当时两个超杀直接连是件新鲜事儿。

KOF98 伴我度过了整个初中的最后一年，在这一年间我学会了龙连牙、击臂背水掌、天地霸煌拳等招式，出于风度考虑，本来应该学 Yuri 的百烈耳光，放弃了。在这一年间，我的胜率在 30%上下徘徊，但是每次听到 Dream Match Never Ends 的声音，机房里就会欢声笑语一片。后来我们都选三个问号，每出一招都要报出招名，招名不报对比打输了还要懊丧。在紧张的学习中间，KOF98 能给我们带来难得的欢笑，有一次我进机房的时候，屏幕上对战双方的比分已经到了 26：0，然而他们还是孜孜不倦地对战着......从那时起我就明白了胜负终究都是些虚幻的东西......

1999 年 9 月 9 日晚上 9 点，我上高中的第 9 天，我把腿摔伤住进了医院，进医院的那天我买了一本《电子游戏广场》，那上面有 KOF99 的出招表。（封二是心跳 2 的第一张开发图）那个时候我已经差不多知道了龙虎和饿狼的脉络，甚至打了不短时间的 RB 饿狼 2。于是在拄拐的时候就到处找 KOF99。很幸运，昌平是有 KOF99 的，而且我出院之前就在书上看到了一些分析。于是我知道 King 在本代中是最强的，非常好，御姐就应该强大。新人物 Bao 和 Whip 一个是正太一个是美少女（还是馆林见晴的声音呢！要知道 99 年心跳的热潮可是席卷了全国啊），再加上拥有最强飞行道具超杀的香澄，这就是我 KOF99 的主力阵容了。我 99 的胜率在 50%以上，很不容易了，因为确实是看了些书，琢磨了一些操作上的技巧，而且由于一般人不会和拄拐杖的人抢地盘，97、98 又方兴未艾，我可以把很多时间放在 99 上。（唯一的一次在街机上打通 BOSS 就是 99 了......）

然后到高中，那时候没有 2000，我经常在作文里有意无意地带入 98、99 中的人名，反正别人也看不出来。那时候我开始我小说的创作，真的是完全同人化的创作，主角的名字叫做京，没姓，看客知道是谁就行了。同班同学有以 K′，Maxima，Kensou，Athena 为原形的一些人，班主任老师的名字叫做良，而主角的邻居的原形是 Whip，在路上会碰到 Jhun，Bao，美国队等人，另外有个英文老师姓卢，卡尔•卢，有个古板的校长叫高乃慈，几个人聚会的一家包子铺叫做"镇元斋"......说实话这个已经和 KOF 没有多大关系了，不过最近看到 SNK 搞那几个校园恋爱手机游戏，我突然觉得我还真是......反正就这么写到了高中快毕业的时候，连长篇小说都出版了。我那小说里面还有个从来没有把姓和名连在一起写的"藤堂香澄"呢。

2000 年以后越发孤寂，因为高中的时候喜欢某个女生而被嘲笑，心情极度低落，也就不想玩 KOF 了......虽然分班以后也有喜欢游戏的兄弟，不过附近没有机厅，于是都变成了空谈派。后来回到昌平，那家机房有 DC 版的 KOF2001，重新拿起手柄，结果调了无限能量，我就用 Yuri 玩命的发瞬狱杀，玩命用老陈援护......完全邪派的打法，屏幕上一会儿一个胖子飞过来，一会儿变全白了，煞是好看。然后就......上大学了。虽然家里有 PS2，每年的 KOF 也总是买着，但是把自己关在屋里，也就失去了 KOF 的意义了。

2004 年的时候宿舍有个朋友带了台 PSOne，当然大家还都是围在一起玩 97 了。经过了几年的沉寂，我的打法完全忘记了，不过因为长年在家蘑菇的缘故，好像也知道不少的技术。这次我选择的角色是镇元斋，一般被认为冷门的人物。打法都是国民的，没有花哨的连技，最多也只是 C 直接 Cancel 轰栏炎炮这个等级而已。不过，强横的低位重拳，飞快的奇袭，碰到就大量伤血的超杀，啊，感情他们玩得比我还要差！可想而知，一群这种水平的人混在一起能有什么提高，我宿舍有个哥们儿，先前从未接触过 KOF，结果他 97 用 Ralf，98 用 Lucky，愣是用拳脚乱战把 N 多人打得没脾气，甚至我用镇元斋以外的人也很难压住他。所以我的镇元斋在那短暂的快乐时光里算是一个小小的传奇，他们或许还以为我 KOF 打得不错，其实除了那点东西我别的也不会了。

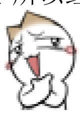
以后的记忆就是 KOFXI 了，那都是属于家里的娱乐，至今我没有和任何活人玩过 KOFXI，真不甘心哪......要知道 PS2 版的 KOFXI 一直是我的怨念物：众多经典角色的复归，新人物的强势，领队超杀的华丽不凡，还有我最喜欢的御姐......这个时候我已经将 SNK 的相关游戏背景补完，不管是风云还是武力的人物都不再陌生了。KOF 本质上和 SRW 是一样的，我不在意他下面会出的作品有

什么系统，我只希望能看到那些 SNK 历史上的英雄继续进行不会结束的梦战斗。
个人最怨念队伍：镇元斋、唐福禄、李白龙。NBC 中的角色能让唐福禄成为 XI 新增角色，为什么李白龙就不能呢......操纵着三个老爷爷教训小年轻的感觉很好的啊......

年少记趣　少年趣记

德州响尾蛇

刚才看到 Shadowden 的文章 突然感觉想总结下到目前为止所有的情况 以便弄清楚到底是怎么回事...因受 Shadow 兄文章启发..格式上会有些相同.....说不定能在这里碰到小时候的朋友呢~也说不定下面的某些事你就知道 或有类似经历 总之是比较私人的记忆 所以写的不好大家不要骂也不要拿着中间某件事来说明什么~小 P 孩懂啥呀~现在大了回头看看比较有意思 很游戏相关的不是特别多 但好歹也算有些 望请见谅 诚谢!

小时候家里住在一个干休所 俺爹当时在当兵 混到司务长分了套房 带着俺娘和我就住了进去 小时候家里不富裕 但也不算穷 那时 FC 疯起 俺爹不知道从哪整到了一个 FC 带回家后与不听话的儿子分享 印象中那是最美好的时光 因为家中就俩间房 里面一间外面一间 俺爹又正值年轻 所以经常和俺娘进里屋把我放在外面 叫我一个人打游戏 那时候小阿~啥也不懂 现在想起~哈哈 

街坊小朋友很多 自得知家里有 FC 后每天排队到我家来玩 为这还打过架 除了能招揽小畜牲来家捣乱之外还有另外的些许功能 譬如自幼体弱多病 有遗传性的气管炎 一到冬天就经常发病 所以就要打针输液 但打针太疼了 俺爹就说你去打针回来就让你玩游戏机 所以在这巨大的诱惑下 每年一届的扎屁股盛会就开始举办~ 

时间一晃就故去了 上了小学俺天天也琢磨这游戏机 印象中从小到大学习就没好过 最最好的时候就是一年级考过一个双百 俺爹一高兴给俺买了个当时最流行的赛车的半自动铅笔盒 就是你一按某个地方 一个小盒子或者铅笔刀就弹出来的那种 高兴的俺跟什么似的的 但仍旧没有忘记提要玩魂斗罗的事~回家就好好爽了一个晚上
但在这双百之后就麻烦了 再也没考过什么好成绩 总是在 70+到 82—转悠 俺爹怪罪我贪玩 就把那玩意送给别人了 不过已经忘了当时什么感觉了... 这次事件让俺开始了游戏厅之旅...

而此时更大的麻烦也来了 学校给我们班换了个新的数学老师 叫做李 X 英 是个老太太 为人极其狠毒 倚老卖老欺压小朋友 每每没收东西都公饱私囊 上课时脏话连篇（现在听不是脏话了....）还虐待学生 不是我夸张 他是真的虐待学生 她每次上课都带着一个三角尺 不是用来量东西的 用来打人的 没交作业者 回答问题错误者无一幸免 最严重的一次让我回答问题 平时我见到她都躲着走 如今真是冤家路窄 硬着头皮上去了 傻眼了....结果就是那狠毒之人用手按着我的脑袋往黑板上撞 吓的我跑出了教室 至此 心理算是有阴影了 在家休息一星期后决定转学 俺娘也找过她 可她连哭带闹 泼妇一般的赶出了俺娘 现在想起还耿耿于怀恨不得一刀上去了结了这个泼妇

待学期间就开始了游戏厅之旅了 不过当时大多数都是老虎机 麻将之类的 少有格斗 过关的游戏 因为天天跑 父母就天天围追堵截 总认为我是去看脱衣麻将去了 其实我是看 SF 去了....但 谁信呢...每次被抓到之时就是挨打之时 不过还好 位置比较集中 只有屁股~现在有人说我屁股大 没准就是那时候肿还没消又继续打 然后就下不去了....客观的说明了对地下工作还是热情颇高的.. 

直到转了学校 离原来的学校更远了 每天路上得花不少时间 这又给了俺机会 在新的学校里认识了老敦 大豆 杨 B 等人 关系维持的很好 老敦 人如其名 脸上的肉嘟嘟的很可爱 去他家吃饭也都这么叫他 那时他家有电脑~天天跑他家去玩游戏 大豆典型的早熟型 早早的长了青春痘 早早的开始健

身 早早的课间躲在厕所里 SY 早早谈恋爱 但玩起来比谁都疯 杨某说话带着方音 所以我特别喜欢他 很逗 看着不可靠 但后来几次劫难证明这类人极其可靠 但花起你的钱来也快......

平时就是我们四人同放学玩耍 买了山地车都借着骑 那时受大豆的怂恿买了 GB 那是后话.... 得知 PS 和 GB 后 他带我去的 PS 厅 那里终年烟雾缭绕 在此隐居的多是打拳皇者 此地极其隐蔽 位处小区中间一个摩托车修理铺的里面 3 块钱一小时 游戏不多 机器也不多 由于离家远 所以天高皇帝远 有时候就假借在同学家住宿之名去通宵 因为晚上通宵的人少 5 块钱一晚上 还算价格公道 每每剩下早餐前 凑一星期就可以通宵一次 但事情不久后败露 被抓后我给老师家长写保证书 保证不再去游戏厅 深知游戏危害等等...身边的 3 位兄弟也没幸免于难 埃....大劫难阿~

PS 厅从此停了一阵子 一次偶然的机会得知家里的钱放在哪里 而且是俺爹的私房钱 于是我邪恶的开始偷家里的钱 那个时候一百块从这样一个学会手里拿出来可谓是天文数目 大豆更绝 他卖了他爹收藏的纪念币来鬼混 比我还狠....老敦的钱也是从家里拿的...
现在想起后悔不已 父亲并非不知道 可能是因为私房钱的原因...所以没说吧 那个时候已经完全的不知道自己在干什么了 三个人大手大脚的乱花钱 钱花的飞快 没了再拿 但心里有愧 整体提心吊胆的过活 真是不好受阿 那时候太混了 后来大豆那钱的事被发现 老敦学精了 越拿越少 以致到最后就不拿了 就剩我还傻乎乎的偷家里钱 那时候花了 260 买了一个黑白 GB 每天当个宝贝似的供着 只限给密友之间流传 这样的情况直到初中才改变...因为被人摔坏了...

总之最混的时候终于过去了 毕业了 该各走各路了 我不幸没考到好学校 所以进了所私立学校 由于封闭式管理 里面的学生跟疯子一样 每次放假好像过年 路上看到车就大声呼喊"看！汽车！" 全然忘记自己正在坐什么....正因为封闭式管理 里面的人都很闭塞 这是一所从小学到高中的学校 一锅烩~
我刚去的时候这里战火不断 某某和某某某打架 单挑~学生们滋事也乐此不疲 我是新生阿~所以就坐在了被欺负的行列 老生们找我借饭卡~说是借 其实就是抢 
还时不时的挨揍 真的很惨~ 后来群架事件不断 校方坐不住了 开除了几个带头的后 校园顿时安静了下来 平时最咋呼的也不闹了 都该干什么干什么了 也正是由于封闭 我的唯一黑白 GB 成了一班之宝 互相来回借 开始十分舍不得 但后来都传到别的班去了 久而久之也就放任自流了 到最后发展成谁借走的都不知道....



一波未平 一波又起 学生们手拿 GB 到处玩的时候 万万没有想到老师在背后盯上了 这无敌的 GB 就被没收然后或求情或偷回 辗转无数次终于落到主任手里 手起刀落 咔嚓一声 无数人的精神食粮就这样灰飞烟灭 每年的这个时候 无数人都会在自修后满面愁容 精神游离肉体般的游走在学校寸草不生的操场上 似乎老天爷也知道这事 每年的这个时候总会阴天并伴随一点小雨 无论什么季节......



还好还好~好歹还有假期放 回家玩电脑 买这一个月几乎所有的杂志 也就是那个时候 网络游戏开始风行了...每次放假回来我都把杂志拿出来和大家分享 室友就像看见党一样的争先恐后来借 一本杂志从带到学校到流传整个年级 然后再流传到下个年级仅仅需要半个月时间 然后总会流传回来的.... 

然后我就把杂志上的东西变成我的东西 我的语言 我的经验去和别人聊天 因为这书特别多 所以直到的也就慢慢的多了起来 和别人聊天的内容也就成了游戏 游戏 还是游戏 当然 也聊女生什么的..

只是要放在晚上宿舍里说了 

因为这些游戏资讯 身边聚集了几个经常谈游戏的朋友 当时学习不算很差 但老师认为 你们说游戏不对~要取缔~ 你们几个人凑在一起肯定就是在说游戏~要拆散~
于是班主任开始"BHA"计划 就是 Brotherhood Apart 计划....老师就如同你们知道的那样挨个谈话 每个人的内容都不尽相同 但唯一不变的内核就是远离我 他认为因为我他们开始说游戏 他们学习下降 跟学生说也就算了 家长会上也这么说 弄的我全民公敌似的 幸亏我平时作风很好 除了这个莫须有的罪名他找不到别的~ 不过我确实让很多人都开始玩游戏~瓦卡卡~~ 

幸亏当时我不是唯一的一个被批斗的同志 被批斗的同志大有人在 记得那是在开展绿化校园活动的时候 虽然在半年后操场依然是光秃秃的.. 当时被批斗的同学有以下几人 不便写真名 写个化名巴小冯 小肖 小李 小田 小马 小冯.Jr 等等....于是大家站在统一战线上了 出乎我意料的是 这些家伙都抽烟.....  当时我不抽烟 学校天天查抽烟的 我跟他们在一起也怀疑我...因为这被调查了好几次 ..

后来得知大家每每在厕所、操场被抓原来是有原因的————————有叛徒....
话说原有一人名叫四丙 因为他黑不溜秋 有是四眼 最猥琐的是他脸上有一个老鼠痣...就是一颗黑痣上有一根毛....
反正不知道怎么的他的事就让别人知道了 最后也不知道是不是他说的 反正是越传越玄 最后公认的就是他。。于是有一天晚上 宿舍众人开始复仇计划 其活动的严密性可以与恐怖活动媲美 凌晨 3 点由一人负责悄悄叫起大家每个人准备一盆冷水 正直隆冬 冷水要人命啊~大约有 10 来人吧 摸到他的宿舍 轻轻推开门 发现四丙睡的正香 于是某人起了邪念 改变作战计划 后面人心神领会 马上上来俩人用被子按住四丙的头 四丙惊醒 挣扎的要起来 某人见状 一脚下去直中四丙面门 四丙应声倒地但似乎还有反抗的力气 那床边二人急忙掀起被子 此时某人又用手电照四丙 四丙此时什么都看不到这时几盆冷水同时泼出 想来那四丙的感觉还真的挺爽~哈 赶上冬泳了~ 然后大家欢呼一声做鸟兽散.....全部过程耗时 2 分钟不到 快速 狠毒 精准之极...此次的活动被列入了班主任的小黑本里 余下的一星期里班主任又继续走访调查 但由于每个宿舍都有参与 所以最后也是无功而返....



---待续

插个题外话 也许也算题内话 俺的初恋：
就叫她小静吧 各位可知道一见钟情的感觉？ 之前对爱情一无所知的我第一次见到她时的感觉真的非常奇妙 看到她的时候感觉眼前顿然黑了 除了她谁都看不到 然后仿佛有几个闪电从天而降却又没有声音 然后呆呆的不知道矗立了多长时间 我发誓这种感觉会让人刻骨铭心 绝对不会记错 太神奇了．．． 俺的初恋异常纯洁 按现在的话说就是缘有了份没到～我和某静在第一天时同时举手报名了办报组 这让我和她相视一笑 天 太美了 对于一个懵懂的小畜牲来说简直是做

梦一样　于是我成了板报组的组长　每天中午午休时和她还有其他某人一同到教室来布置板报　每星期一次　你看看～天时地利人和都有了～于是憋了一晚上　双颊通红的写了一张ＩＬＥＯＶ　ＹＯＵ送给她～送出去才知道写错了～应该是Ｌｏｖｅ　追悔莫及～尴尬的同时也万分期待也害怕她的回信. 万一不同意呢?她要是同意了又如何?下一步该做什么? 第二天早上起来仍旧满面通红 甚至有些微微的发烧....
终于挨过了这漫长的一天 如你所知 一般这样的事都有个电灯泡 然后立刻出现了某人专门负责传递信息 现在想起来真含蓄~含蓄的有些可爱 经过长时间的磨合 终于同意了 在喜悦的同时也懵了 有了女友后呢? 约会! 约会! 还是约会! 每天约来约去就是俩根木头戳在那里害羞 谁也不多说话 见到自己喜欢的人就会紧张 结巴~然后就是这样的一个个约会 没牵手 没接吻 其他就更别说了 不过这都不重要 当时的想法很简单 她现在就是我的人了 我理当保护她 哈 当时的想法比较傻 所以也有一些乱七八糟的误会造成了乱七八糟的麻烦 甚至和某人"结仇"~
后来她转学了...转学后我挺郁闷 不是因为没得到什么 而是结束的太快了....

杂谈 从游戏看如何提高女生的好感度

风间火月

其实我也不算是花花公子，而且初中一直到高中异性缘差到无法想象。至于原因有机会再讲。不过最近墙角问的很紧，而且好像很多 80 年代的 CU 都好象在苦恼找不到女友，甚至找到的却处理不好游戏和女友的关系，有的产生了游戏和女友只能二选一的疑问，（有的为了缓和这个矛盾还特别弄出了《爱游戏的女孩都是培养出来的》，想把女友同化），更糟糕的就是连点异性缘都没有直接进化成毒男了，进而连和异性交往都显得有些懦弱和胆小。

虽然我自己都口口声声说过我的 DS 就是我的小老婆，我还是自认进入大学后在如何认识女生（特别是 PLMM）如何相处方面，还是有点经验的。其实就很多方面来讲我们喜欢的很多很经典的游戏都在教我们如何去取悦女生提高好感度（工口游戏一样也属其中，但是我只指出其中之一）。

先从超级大作 FF 开始讲起吧，其实本人在天幻混了一年有余了，FF 的游戏除了一通了一大半，GBA 版的圣剑传说女孩篇，王国之心 2 以外，SE 的游戏还真没通几个（女神侧身像，最新的圣剑传说 4 也只研究了一小点就浅尝则止了）。不过现在流传最广的 7，8，9，10 的剧情我还是蛮清楚的（忘了说我是剧情派）。

说到 7 代其实我不太想讲，因为这里面的恋爱关系到最新的 FF7 降临之子都还没确定。克劳德到底是喜欢 Tifa 还是爱莉斯都还不清楚。（有脚踻两条船的嫌疑）但这也是情况之一，我们 CU 中也不是没有貌比潘安，帅过克劳德的。在这种情况之下，投怀送抱的也不是没有，这个时候就需要我们站稳阵脚，临危不乱了。这是要稳定心情做到像个 soldier 那样，额，不，是像克劳德那个大木头那样。但是要注意度，不要真的像木头似的把人家气跑了（不过如果是恐龙或者你实在是没兴趣的就要像个 Soldier 那样赶快说清，别玩人家，不过你能玩起一个恐龙你这段就不用看了，就不算初心者了），在关键的时候做出适当的反应（这个是很难得掌握的得看你的人生阅历还有很多东西少后讲），但是又不能马上掏出真心，提着篮子就是菜，一棵树上吊死，小心等你付出后人家吊着你玩。同时呢又要对自己心仪的女生加快发动攻势，尽快摸清人家有没那个感觉。以确定目标到底该吃定哪个。（这个算我多话，喜欢玩心跳的算我没说）

再是 8 代，斯考尔说老实话在现实生活中如果没有那到疤还算是帅哥，但是在现实中他加了那到疤，88，7 成的女生都会被他吓跑。但是各位应该还记得 8 代中他是如何与莉诺雅相会的吧，对就是那场用来演示 PS2 机能的舞会（=_=到现在好像都没能实现即时演算到那种效果吧），这里要讲的是如何认识女生（平和版）

既然是舞会，自然都是俊男美女了（而且是细心打扮过了）。在这么一个环境下，脑门上那么大一个疤的斯考尔自然就显得十分....有特点也好，出众也罢，随便了。莉诺雅这样的美女，帅哥肯定是见多了的，偶尔想换换口味也是说的过去的理由吧（纯粹胡扯）。记得有本教我怎么认得 PLMM 的书说过，其实女生并不是在乎你是否要帅过群雄，重点是你要有特点。想想看如果她和你在街上或别的什么地方碰到人怎么和别人介绍你（这里的状况是还没有承认你是她男友）。肯定不会就说一句：“哦，这是我 XXX.（同学学长）”吧。（这样说的恐怕对你已经没什么好感了）应该会加上怎么认得的，什么很厉害的之类的话吧，这个就是重点了，你什么很厉害，那不就是你的特点么。如果你帅的话那就不用说了。（长眼睛的都知道）

所以说有一门特长，或着有特点并不见得是你老爸老妈单纯的考虑你的未来才拿着棒棒糖与棒子或哄或逼着你去学点什么的，还考虑到了你泡妞的需求。这里还要考虑到的是你的特长应该是比较好 Show 出来的（帅是其中最好 Show 的没意见吧），体育强项是不错的选择，身体够壮还能给点安全感她，还能加强 CU 的身体素质；懂一冷门外语也不错，例如我们很多人都会的日语，张口就能来吧（好 Show 吧）；不会冷门的，热门的你比别人强也行啊，本人英语 4 级都还没过，但是口语还过得去，就通过英语角认得了 3，4 个 PLMM 了（这个该不难吧，顶多以后玩的时候强迫自

己去玩英文版，背上几段台词就 OK 了，最好能带上那种口音越像越好）；会门乐器也不错啊，虽然 Show 的机会少一点，但是不鸣则以，一鸣惊人啊，（这里想补充一点，不要那种是大学的都会点的吉他啊，为什么？特点特点啊），而且找机会在她生日的时候来首生日快乐歌应该难度不大吧，（什么太简单了，一点点来么，别人也会，那你就来点狠的，《菊花台》）。其实这些也都已经限制你应该去什么地方认得 PLMM 了，体育好，体育协会喜欢运动的 PLMM 是可遇不可求啊，外语好，去英语角日语角啊，乐器，现在大学活动多的很，随便找个机会上去表演个节目啊。这些都不行，身体又不行，小时侯也没参加什么兴趣班，现在也找不到时间去学乐器，英语，偶中国人说也说不好啊。好那我再介绍你一个你感兴趣又能快速养成的方法，"玩"游戏。

其实说到 9 代我是连剧情都不太清楚的，但是从其中我们还是可以学到一些东西的。首先是如何认识美女（激烈版）

9 代的主角叫杰坦，职业是和 12 中最受欢迎的男角巴尔福雷一样的——空贼。而他和女主角的相遇可谓是相当激烈，是抢出来的。这个认识方法在现实中很有点难度啊，不过相似的桥段也不是没有，（《电车男》）走路撞到啊，帮忙搬东西啊（够激烈吧），这就不说了。认识其实难度不大，最差的上去就是一句："你好，我叫 XX，想认识你。能给我你的手机号么？"难度大的在如何在相处中让她对你有好感，你的特点就很重要了，还有啊不仅仅是有特点就能抓住女生的。还有你的手段和涵养以及幽默感等等(其中有个比较重要的素质就是手段问题，手段好的 你不小心像蓝龙的主角摸了下她的胸都没问题还能提高好感，手段不好，说错一句话你就 OUT 了），，下面这个就一起培养了。

那个快速养成的"玩"游戏方法，（渣人想起来了）说起来很简单，任何一个现在能不被人忘记的好游戏（休闲和部分面向少儿游戏滚开）都有着自己的世界观和人生观，不仅如此，各种人设中所包含的信息量和文学历史信息也决不可小视。女生本来就是喜欢幻想，好奇的动物，瞧准机会显示你的知识量和思考的深度吸引人家跟你多说两句绝对不是问题，而你之前要做的就是多去了解各方面的知识以备不时之需，例如从影之心 2 中了解一下俄国的历史，怪僧尼姑拉丝（怪在什么地方），二战的背景，所罗门王的宗教统一及其宝藏（如何收服众邪神）等等；从 FF 中了解一下圆桌骑士的来历（有多少人为何聚集在亚色王下），各种精灵的名称由来，召唤兽名字（例如基加美修人类最古老之王）的来历；从女神侧身像中了解何为命运 3 女神，诸神的黄昏（这个在 FF10 之中绝对不符合空气动力学的飞空艇）又是怎么回事。这些展开讲我这么学识浅薄的人渣是一天一夜也讲不清的，百度谷歌一下多的是。

接下来应该谈到 10 了，但是我我我实在是不想讲什么关于这么个凄惨的爱情故事了。在国内知道的人多但是玩过玩穿了的却不见得有几个，大多是从那绝美的尤那的 CG 才知道的。多说无宜。

11 网游免谈。12 近来的重头 RPG，关于这个我想讲的是艾雪和巴尔福雷。（提前预有关尾行的相关也在其中）告关于他两能讲的还真多，重点能学到的东西是——处理好距离感　　　　（这可是一门学问啊，墙角看好了。）

12 中很多人都说最后结尾处艾雪叫的那一声巴尔福雷有些突兀。其实那才是巴尔福雷处理的好的表现，整个游戏过程中他都在默默地关心艾雪，（其中要结婚戒指是我记忆最深的）这也是我们在平时处理时应该做到的，女生也不是是傻子，你对她的关心她不是不知道，其中有两个可能，一个是根本就对你没感觉把你当透明的。一个是人家心里乐的，还想要你多表现些。这些个还是简单的，棘手的还是处于两种之间的若有若无的那种吊着玩的。如果不是练成了浪子神功的还是少碰为妙。

而对她关心的程度绝对是一门学问，既不能太近造成她对你的反感，也不能太远让你变成她心中一个遥远的回忆。而在这中间最好的办法就是能随时掌握她的状态，知道她需要什么，就像 12 中的因势至宜一样虽然基本的大体对她的策略定下来了，但是在遇到 BOSS 或者难对付的还是需要手动操作。女生平时对她一般好是不需要什么特别的。但是一旦遇到不同状况你还是用平常的手法去，那肯定是要挂的。（大姨妈来了，你还死追不放怎么不舒服了。这是情况之一，她想去哪，不想让

你知道，你却死追着不放跟谁去哪啊？）至于那个因势至宜应该怎么设置当然也是要经验。时紧时松的，在紧要时刻要下工夫的就一定要用忍术，该回避的就一定要里风闪人，硬拼的结果挂是没的说。

我过手的 PS2 游戏

冰舞

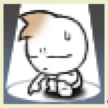
来 **A9** 也快 **2** 年了，玩了 **PS2** 游戏也算不少了。刚才看过 http://bbs.a9vg.com/read.php?tid=635357&page=1&toread=1 这贴之后也想数数自己玩通过多少，放弃过多少了。于是便有了这贴。

RAC

GT4
100％完成度
当初考虑买机器就是为了这个，就因为一个片头，可能过于盲目了。不过确实值得，超一流的系统，眼花缭乱的车辆，还原程度很高的跑道，享受一般的 BGM（我是比较注重 BGM 的人），PS2 少有的机能极限游戏 。注定这游戏我一定要玩穿才会罢休。我对这游戏只能说：无愧于赛车百科这几个字

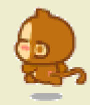
TT
未通关
对摩托没有太多爱。。还经常摔跤。。所以买了不久就扔一边了

火爆狂飙 3
未通关
我可以说这是 PS2 上最爽的赛车游戏。在这之前我完全不知道，原来赛车可以这样玩，完全颠复了我对赛车规则的了解，在我看来只有规规矩矩比赛，正大光明的超过对手才是赢

。但是火爆不一样完全让我释放所有的压力。不管是正大光明也好，用奸耍炸也行，在火爆的世界里只要你第一个冲过终点就是冠军，完全无视垃圾的规则。不过可惜 F1 太漂，偶已经卡鸟很久。。。。。残念。

火爆狂飙：复仇

通关

感觉基本同上。不过撞车模式加入了风力计算让我着实头疼了一把。

outrun2006c2c

未通关

显然这种街机移植的游戏，在我看来只要偶而爽上几次就可以鸟，完全不用甚么存档甚么乱七八糟的。即便没点数买车我还有金手指。

山脊赛车 5

通关

PS2 的首发游戏以今天的眼光看是很烂的，比如片头的爆锯尺脸的深水阿姨，如遥控汽车一般的回放。还有残念的街景。但是请回想一下，这是 2000 年。那时我们在玩甚么？以当时的眼光欣赏，这绝对是画面很棒的大作！不过也就仅通了一遍就草草封盘了。后来的革命在我看来如垃圾一般。。。。不过 XO 版的 6 PSP 版 1～2 PS3

版的 7 又让我找到新的感觉。是的，感觉很棒！

极品飞车 9

通关

PC 360 PS2。3 个版本全部通关。其实极品我也玩的不多，除了 9 以外，玩的最多的就是 PC 版的 2 了。不知道还有多少人记得 GO43 这个秘籍。后来的那些续作不知道为什么一个都提不起兴趣来。但是某天看到朋友在玩 9，于是也禁不住诱惑去买了一张。然后惊呼大好，白天！！！极品的白天是多么的难得！！音乐也大赞！OST 至今保留电脑。手感也相当好。还有这次的封面车 BMW M3GTR 也是我赛车游戏至今最喜欢的一辆车！而且这游戏终于让我感觉到，原来和警察飙车感觉这么好。

头文字 D

未通关

基本感觉同 outrun2006，这就是随时爽的游戏。。

还有一些实在不怎么玩过的就不提了。比如山道传说，湾岸，GPX1~2，古惑狼，Jack 战斗等。

ACT and AVG

鬼泣 3SE

dante 通关

不知道为什么这个鬼泣我总是感觉一般 。人家说好听的音乐，我总觉得太吵 。手感，没太多感觉我是不怎么喜欢这种刀枪轮换的方式。人设方面 1 代觉得还行 ，3 代我就很想揍 dante 一副让人讨厌的样子。关卡设定，跑来跑去的迷题有点晕，总感觉是在玩 BIO 。。。3 代了这种感觉也该改改了。勉强看着攻略玩通了。。从来么得过 S 一大堆 A 和 B。。。。。唉

鬼泣 1

通关

也许是 BIO 的推散装光盘本，鬼泣 1 总能找到很多 BIO 的影子 。尤其是我玩过 NGC 的复刻版 1 之后。太像了 。不过总的来说我还是喜欢 1 高过 3。觉得 dante 也是 1 代帅。不过其他方面不太深入了解也。通关基本也是应付了事。嗯 DMC 饭看见可别拍我 。

鬼武者 1

通关，隐藏要素完美

偶们金大帅锅 第一部参加的游戏，号称战国时代的 BIO，当然要体验一下了。不过一闪搞的我脑袋疼点 。总体来说感觉一般。拿到昆沙之门剑之后，虐杀了一遍以前虐我的杂鱼和 BOSS 就草草了事了 。

鬼武者 3

通关，隐藏要素完美

又是我们金大帅锅，还加了我喜欢的法国演员让 雷诺 。总体来说好过 1。但是双人合作这系统实在让我讨厌。这 CPACOM 的 2 部双人协力系统都有毛病，鬼武者 3 是要传来传去的，这生化危机 0 一双人协力，道具栏就渣到不够。。。而且 AI 也有毛病 。拿到隐藏武器和看过隐藏结局之后就封盘了。还算对得起 2 个帅哥了 。

新.鬼武者

通关，隐藏要素完美

嗯虽然这次变成原创主角了 ，但是我还是买了 2 张回来感觉了一下。结果发现，嗯还不错................................其实我是想说 loli 不错 。主题曲不错 。。这次加入了崩一闪，使得游戏难度急剧下降。不过 100 层的幻魔空间着时让我囧 TZ。。。。。我想不少朋友都和我一样，奋战了好几个小时。结果因为轻敌，断电，死机等因素囧过几次魔幻空间吧。

CAPCOM 还不厚道的弄了一个手机访问网站开启特典的方式 。。。真 XX 它。而且这次感觉我是像玩 RPG 似的。。。还分了 XX 章。使得我就拿到隐藏道具和武器又打穿了一遍就完了。无耐心挑战更高难度，至今我一想 500 层的魔幻空间就囧 TZ。

合金装备 2：实体

通关

这 MGS 始终让我觉得看别人通关，比我自己完通关要强多了。不知道为啥，这 MGS2 和 3 我一玩就想睡觉 。不过还好 2 的主题曲和帅气的雷电小伙我让我有动力坚持到通关 而且最后 vs MG 和拼刀也很爽。不过仅仅就爽一次就够了 。通关之后 54VR 模式，直接封盘。。。。。。

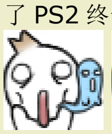
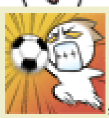
合金装备 3

未通关

基本同上。。一玩就想睡觉 。还不能血拼敌人，搞不好我就要自己当华佗了  努力打到蝙蝠似的 BOSS 那里，终于忍不住封盘了。。。。可惜无法领会到 MGS3 的魅力了  。

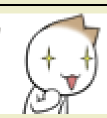
零～zero

通关

当初看着游戏东西的介绍，觉得这游戏不错。不过无奈当时是个穷学生么钱。只要远观了。后来买了 PS2 终于能玩一把了。确实，无愧恐怖游戏之名。某个进门一下就冒出来的东西确实吓到我了 。。偶可怜的雾绘姐姐的身世也很让人同情，但是乃也不应该这样就去欺负我家深红啊 ，不过最后还好深红的哥哥和雾绘一起去天堂和谐了。留下深红给我 。也是通一遍就封盘了。不过感觉还行！

零～刺青之声

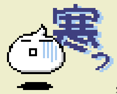
通关

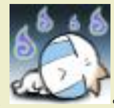
在经过 zero 之后这种游戏已经免疫了。再玩刺青完全就是为了看御姐 YY 一下 ，仅此而已，通关就封盘了。

死魂曲

通关

要说哪个游戏是让我死麻木的，就属这个了。开始不会玩的时候卡在第 3 关死好多遍最后背版才

过去的。后来的关少说基本要死个 3～5 次的，多了要死 10 次左右，真是............不过这游戏的感觉不错，确实能找到一种恐怖游戏的感觉，类似寂静岭的雾，随时可以要你命的敌人

，有时候真的很感觉孤立无援。这种感觉除了第一次玩 PS 的生化危机 1 以外，只有 SIREN 能给我这样的感觉。还有这游戏中文翻译和配音、剧情都很不错，如果各位有耐心也可以试试，确实很不错。

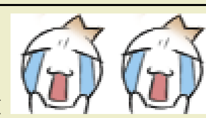
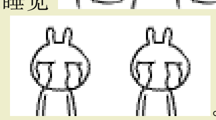
死魂曲 2

未通关

因为过了第一个任务就 100%死机，再搭上当时忙也没空去换就扔一边了。。。。

大神

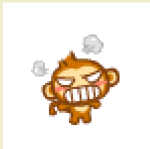
未通关

基本人人都赞的游戏，可是我玩起来就想睡觉。玩到神州平原那里就停掉了。不过风格不错，四叶草的解散也蛮可惜的。。。。。

战神

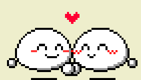
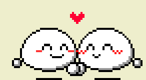
通关，全隐藏要素完美

相当美形的光头大叔，不过背后有段悲惨的故事。是的，几年前为了赢得和野蛮人的战争，不惜以自己的灵魂作为代价，让自己赢得战争的胜利。可是不久过后我们的光头发现自己错

了，不仅要自己的灵魂做代价，更要牺牲自己的家人。是的，大叔愤怒了。这时雅典娜告诉光头，也许拯救了雅典城、打倒了战神阿瑞斯或许可以救赎自己。于是我们的一切从这里开始，穿越爱琴海，历经战火的雅典城，走过漫无边际的沙漠，找到被流放的泰坦巨人，最后拿到无数人梦想的潘多拉魔盒。可是，就在这时我们的老朋友阿瑞斯也发现了光头。于是一根柱子就让他去了冥府。可是，为了复仇光头毅然从冥府爬了回来。最终在奥林匹斯山下，光头一剑洞穿了阿瑞斯的喉咙。完成了雅典娜的使命，不过可惜神也无法让人忘掉过去。不过最后神还是给了光头一个奖赏，接替阿瑞斯的位置。嗯嗯嗯不错！不过这游戏虽然剧情不错，但是玩起来就很讨厌了。没完没了的跑路，让人异常讨厌。一些流程甚至让我觉得是在玩 AVG 而不是 ACT。也因为如此，拿到了隐藏衣服，穿了 GOD 模式就封盘了。

侠盗猎魔

通关

压抑、灰暗、冷血、杀戮。我扮演一个将死的囚犯，最后一刻被人解救了并扔在一个见不到光明的城市里。这里除了我，其他都是我的目标。是的，为了逃出去我一定要干掉他们！在游戏里影子，黑暗是你密不可分的朋友，只有它们才能保护你。棒球棍爆头、铁钩钩脑、霰弹爆头等等。在这里是你需要了解的基本生存守则。否则你只有被那些精神病做掉。说白了，这游戏有点像杀人教科书。可以释放现实的压力，很棒！不过难度稍高。勉强通过关，但是隐藏要素始终打不出来。蛮可惜的。

生化危机代号：维罗尼卡

通关

虽然我比较喜欢生化危机系列，可我始终不太鸟这作。跑路太麻烦了 我懒。而这作偏偏跑路的地方很多 。我也用了金手指，耐着性子通关了。感情不多 。

生化危机 4

通关，全隐藏要素完美

嗯 2005 年 10 月 26 号那天我们这里的 BOSS 屋里满是等生化危机 4 的。不过好在人人都有份。于是当天不眠不休打穿之。惊呼一个字"爽！"（虽然比玩 GC 的晚了近 1 年吧）虽然剧情渣点吧。但是从开始到通关，都要绷紧神经，紧张而且非常刺激。第一次玩生化感觉这样。原来的都是畏首畏尾的，子弹一省再省－v－。这次不一样，简直就是屠杀 。而通关后的雇佣兵模式更就是纯粹屠杀 。三上把视角改成 TPS 很棒！不过后来买了 GC 玩生化 4 有点不爽 CAPCOM，居然为了 PS2 版砍了本来 GC 有的东西。实在让我 B4 它 ！算上 GC 版 N 难度＋P 难度＋雇佣兵＋2 个 ADA 模式也已经穿了无数遍了。总的来说生化里玩的最多，也是比较喜欢的一作。最喜欢的生化危机 0 和重制版 。

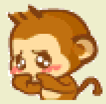
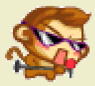
无双系列（包括 BASARA）

未通关

这种游戏不合适我。。。用金手指把全道具和全人物调出来爽爽就算了。没甚么深入的玩 。

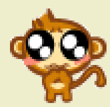
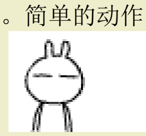
怪物猎人 2DOS

未通关

（SO。。怎么通谁能告诉偶）。嗯 除了魔力和石器。网游我就喜欢介个了。良好的手感、丰富的装备、多种敌人。最重要的是这游戏即便给你一套顶级装备，没有技术也一样打不过 BOSS。这点是我最看好的。重要的是技术不是级数。哦耶我喜欢！如今看看记录也有 2XX 小时了。嗯比较长久的游戏。应该可以一直玩到 MH3 出来。

SHINOBI

通关，全隐藏要素完美

一次偶然在朋友家看到他玩这个，我发现自己也满喜欢的。于是立刻奔去买一张。这一买不要紧，又成了我一个花费上百小时的游戏。主角超级美形，我见过为数不多的忍者里最喜欢的一个。每关都相当和谐的 BGM。而且动作方面基本一开始就告诉玩家所有的动作。除了 2A 开始才有的蓄力斩。。简单的动作，快速的节奏。更有可以 1 刀秒掉 BOSS 的快感。这游戏太有魅力了。日版美版都全难度 S 评价 全 BOSS 一刀斩（4B 的和铲土爷爷要靠运气） 全龙币收集。可惜就是找不到欧版不然就凑齐了。

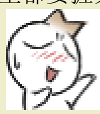
KUNOICHI

通关，全隐藏要素完美

基本同上只是评价方面严格了一点。而且主角换成了身材好到爆的花花－v－。也是全难度 S 全龙币收集 全 BOSS 一刀斩 。

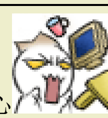
ICO

通关，全隐藏要素完美

这个游戏怎么说呢？非常清新。故事也很简单，就是带着魔女的女儿逃出古堡。但是就是这么简单玩过的我却觉得很感动，没有那么复杂的人际关系或者艰难险阻。不过也是，有句俗话叫：简单也是种美。也许 ICO 就是！从认识尤尔妲开始到最后你要记住的只有一点，不管什么事发生都要握紧她。用游戏背面的一句宣传语就是：我不能放开她的手因为那等于放弃了我自己的灵魂。是的游戏里就是要这个样。不过可惜最后还是只有我们的主角逃出来了，加上天籁般的主题曲。也让我悲伤了一把。不过好在有隐藏结局！嗯 这游戏就合适玩 2 遍 2 周目看完西瓜结和爽了一下激光剑就封盘了。

旺达与巨像

通关，全隐藏要素完美

又是一个简单而凄美的故事。不过这次制作组非常恨心，没有做个隐藏结局让我得到一下安慰。要是评比一下我心中最喜欢的 PS2 游戏，那旺达与巨象将是无法撼动的第一。要说缺点就是 2 个，画面 fps 不行（不过在可接受范围内），结局太好了（是的有时候我需要很俗的大团圆结局）。为了心爱的人，纵是触犯诅咒帮助恶魔复活也在所不惜，只希望再见心爱的人醒过来。少年从此便踏上了一条不归路，陪伴自己的只有一个不会说话的伙伴。当我看到第一个巨像的时候，突然觉得这真的是人力可以为之的事情麽？是的！就算牺牲也要试一下。最后在神？的帮助下，我居然干掉了这个大家伙。然后为了她我又马不停蹄的感到第 2 个巨像那里，结果也是一样。于是第 3 个第 4 个第............。终于第 13 个了离她醒来只有 3 步了，不一会我又干掉了第 13 个。不过为什么当我再次被传回祠堂的时候心中却有种莫名的自责呢？为什么？这 16 个没有伤害我的生命要被我这样无情的摧毁呢？也许这就是命运。

也许最后都无法让旺达见到她醒过来的那一刻就是惩罚。不过他的心愿达成了。16 个巨像，16 种感觉。几乎每个巨像的 BGM 都是经典。我很庆幸自己有了 PS2，很庆幸 SCE 做了旺达，也收了正版。这样的故事和感觉我希望能延续下去。N 周目＋隐藏武器全部入手＋白马＋登顶神秘园，这游戏我也无遗憾的封盘了。

钟楼 3

通关，全隐藏要素完美

PS2 上还算不错的惊悚冒险游戏。剧情方面就是 1 个棒槌男，1 个硫酸男，1 个爱德华。。1 对 BT 兄妹，1 个卖相就不好的老爷爷，还有个漂亮的主角 MM，以及个别冤魂。在时间的河流中来回穿。。。

印象比较深刻的就是打最终 BOSS。。第一次打不知道要留特殊箭对付他。结果打了我足足半个小时才磨死这游戏除了隐藏衣服好像也没甚么隐藏要素了。穿着圣诞衣服打了个 2 周目封盘。

FPS

黑煞

通关，全隐藏要素完美

PS2 顶级的画面，场面火爆，可以破坏的东西 N 多，这就是黑煞。优点缺点都很明了的游戏。说说缺点。。。第一不能跳。。。。很多明显可以蹦过的地方就因为这一个鸟设定我就要跑 N 远绕道 B4！物理"笑果"出众，我对着墙靠上一点扔手雷居然会垂直 90 度下

落。。。这这。难道机能都用在画面上了麽？。。。还有 1 周目拖沓的剧情动画。中间不能存盘 （关机就没。。）。很长的流程。。。。不过虽然缺点很多。但是作为 FPS 的头晕者我还是打穿了 N 以及以上难度完美爆机也算个奇迹了。。。

最终幻想 7：地狱犬的挽歌

通关

我对 FF7 没啥爱，当初也不知道怎么 D 就买了这游戏。ACT 不 ACT，FPS 不 FPS 的。剧情也是个唠唠叨叨的女人和一个闷骚了很久的男人，外带一个长不大的假 loli。我都很怀疑我当初是怎么耐着性子打穿的 要说这游戏的优点也就画面不错，CG 不错。嗯能接 USB 鼠标（还是用手柄我打穿之后才知道的）。。

吾辈的 PS2 通关游戏

xiaoyao1

吾辈入手 PS2 的年份已经算是晚了。2005 年，凭借着自己人生第一次打工的收入，终于把向往已久的 PS2 带回了家,当时的那份心情就别提了吧^^

ACT

战神：托许多朋友的推荐的福，这是我买来 PS2 后第一个通关的游戏，相对印象也要深刻些了。气势的磅礴，场景的大气，人设的狂野，巨型的 BOSS，让我彻底地感受到了 ACT 王者的魅力。本作中丝毫没有体现出美式动作游戏的僵硬感。流畅的攻击，帅气的动作，漂亮的画面让我仅用了 2 天就通了这款游戏。在即将到来的 3 月，殷切地期盼着战神 2 再次给我带来久违的冲击。

生化危机 4：这次的生化危机 4 被归为 ACT 类了。当初很兴奋地把盘买了回来，却发现自己一时适应不了这个第三人称视角。所以生化危机 4 一度被我封盘。可是每当我翻开 CD 包时，看着移植度 120%的生 4，都会蠢蠢欲动。终于，我还是被强烈的好奇心给俘虏了。里昂和艾达就这样在我面前重逢了。随着游戏流程慢慢地推进，我的头晕也渐渐适应了，没有了一开始晕眩的感觉。甚至玩了一遍还觉得意犹未尽，随之就出现了对我来说原本不可能的 9 周目。几个月后也诞生了一篇艾达的同人小说。个人觉得，这款游戏的老本给玩回来了^^

神之手：三叶草的收关作，他们就这样淡去，留下了这个一流系统，2 流剧情的"未完成"游戏。游戏的战斗系统我很喜欢，配合美国西部风格的背景到也是一幅不错的画卷。最搞笑的恐怕就是可以打 MM 的 PP 了，第一次看见都把我笑翻了。这款游戏的难度相当高，每个玩过的朋友都应该知道，接关次数少于 100 次就别想通关，这恐怕也是 FAMI 通给予其 26 分得原因之一吧。

旺财战大象：和生化危机 4 差不多的时间买来的游戏。听一个朋友说，这款游戏相当的好玩。当我遇到第一个巨像时，我傻眼了。这到底要我怎么搞定他，弱点在头上，难道是要我爬上去。走了许多弯路，也可能是我的人比较迟钝，用了 2 个多小时，我终于发现其中的奥秘了，随之而来的也就是无穷的乐趣。这款游戏与战神有着类似的气势，但是却比战神拥有更艰巨的任务。一个渺小的人类，依靠自身的力量去挽救心爱的人。让我在通关后忍不住又玩了一遍。汪达的同人也就是有感而发的吧。

ICO：因为旺财的感动，然后就开始了寻找 ICO 之旅。2001 年的游戏，我以为已经很难找到了。可是这回我被幸运女神眷顾了一回。居然在我家附近被我看到了这款经典的 ACT。千年古堡，机关重重，环环相扣，游戏非常有连贯性，打累了也可以欣赏下周围的风景^^与汪达不通，ICO 有着幸福的结局。在欣赏结局优美的音乐时，我也禁不住回忆着 ICO 的剧情。不得不说，ICO 制作小组制作的动作游戏相当的有内涵。最近也刚刚又把 ICO 通了一遍。

斯巴达全能战士：当初是受战神影响，加上游戏评价不错就入手了。也没有想到自己会通了它。斯巴达战士加上希腊神话，一个接一个有趣的任务，虽然难度有点，但是依然不影响我的兴趣。BOSS 战也有海龙许德拉和战神阿瑞斯，让人不得不想到 GOW。不过这个阿瑞斯的难度要比 GOW 里的大多了。

金刚：去年的那个电影轰动了，而游戏作为电影的陪衬也算不赖，场景做的很细致，非常不错，一草一木都很精细。而使用金刚战斗的时候也特别的爽快，特别是大战 3 头霸王龙时，撕裂它们的嘴还真过瘾~就是犹如在看电影版。最后金刚爬上了帝国大厦，为了心爱的女人打飞机再次让我感动了一回。

格斗

初代凹凸曼：记得这游戏我还在文化区做过介绍呢。http://bbs.a9vg.com/read.php?tid=513833。游戏详细记录了初代的一生，第一次玩的时候被初代的片头所吸引了。这款游戏唤起了我儿时的回忆，初代凹凸曼的脸型有 3 种，这游戏里也算是忠于原作地出现了 3 种脸型。这里就不再详细介绍了。

凹凸曼格斗进化 3：个人认为是凹凸曼最经典的一作，从初代到雷杰多，除了作为广告片的奈欧斯和赛文 21，日本本土的凹凸曼全部登场了，相当的怀念啊。本作的剧情模式也是空前的丰富，每个凹凸曼都拥有自己最闻名遐迩的剧情，隐藏要素也是绝对的丰富，想要把所有的凹凸曼所有的绝技都打出来还真需要点时间呢。通过 100+小时的努力，偶终于把要素全收集，剧情全 S 了，现在也经常拿出来玩玩，谁让偶是凹凸控呢~

凹凸曼格斗进化 Rebirth：作为凹凸曼控，没有理由不尝试的游戏。本作比起格斗 3，有着更华丽的必杀技，比电视里的还绚丽，人物的建模也比前作有着大幅度的加强。完全原创的故事剧情模式也好比一部剧场版，挑选了昭和和平城最受欢迎的 7 位凹凸曼和几个原创的怪兽来演绎剧情，让人觉得耳目一新。不过缺点也在此，人物过少大大地降低了耐玩度。不过完美的画面也体现出了眼镜公司的制作实力。

圣斗士黄金 12 宫篇：圣斗士是自己最喜欢的一部动画片了。小时候学着里面的动作和同学打架，现在想想也非常有趣。本作详细回顾了青铜战士勇闯 12 宫的那段故事，绝技也是相当的华丽。不过人设却非常的差，这也让我原本期待的热情大减，而且打斗过程也非常的摧残手柄，为此我牺牲了一个组装的手柄 T-T，以至于现在通了 3 遍后再也没有玩过，甚至连今年发售的冥界 12 宫篇也没有入手......

铁拳 5：那个时候是因为为了和同学战斗，特地去买了张碟。说实话，里边的剧情吾辈还不是非常了解。但是这确实是一款上佳的格斗游戏，华丽的场景，爽快地打斗感，唯美的人物建模，让我屡次欲罢不能。自定义的服装收集成为了我练级赚钱的动力。看得出南梦宫制作这款游戏是充满诚意的。另外，开头的小游戏，即怀旧也恶搞，呵呵~

联合对 ZAFT：唯一通关的高达游戏，由于不是高达控，所以也不能多加评论，偶尔玩玩感觉不错，非常的爽快。

AVG

如龙 1：去年 TGS 后，我就很期待如龙的表现。虽然不太看得懂日文，但是游戏丰富的支线剧情和真实的街头场景还是吸引了我，让我花了 20 多了小时把这部老式的黑帮"影片"看完了。这仅仅是一款游戏，但是当我控制着桐生一马走在大街上时，就好像是我自己在日本的街头一样。SEGA 出品的游戏，当然打斗感是很注重的。那些街头混混挨老拳的时候，那股劲儿真是爽到极致了，这游戏已经满足了我在现实中不能做的事-_,-+

如龙 2：有了如龙的成功，今年 SEGA 发售了如龙的正统续作。而我也是因为去年的如龙尝试了今年的如龙 2。虽然打斗模式和前作一样，但是游戏的场景更广阔了，从东京到大阪，能进入的商店多了，有趣的支线剧情更丰富了，主线剧情也大大加长了。这些也注定了如龙 2 的成功，注定了我要花 40 个小时去感受桐生一马的世界。不过我一点也不后悔，能够玩到这样有内涵的 AVG 游戏真的很幸福。伴随着结局优美的圣诞音乐，如龙 2 让我在今年的圣诞节又兴奋了一回。

战国 BASARA2：我承认，去玩这个游戏是受某人一篇文章的影响。这个似无双而非无双的游戏却也别有风格。感觉：真华丽，比起一代有过之而无不及。不过我觉得玩得多了也确实有点厌，另外，人物说话的时候嘴巴不动是最大的缺陷。

绝体绝命都市 2：由于 PS2 入手的晚，错过了 1 代。所以在游戏公布的时候我就很期待，这款游戏的题材不错。逆境生存的精神我们要好好学习下。物理系统我觉得也做得比较真实，有些场景做的还是蛮有气势的。在玩的同时，我也不禁感叹大自然的力量太伟大了，我要好好珍惜生命- -|||本作的最大缺点是读盘太频繁了，光头杀手啊。另外可能由于机能问题，画面也显得相当寒酸，拖贞非常明显。如果不是因为画面有硬伤，估计会被评为大作的。

多罗罗：一款不错日式 ARPG 游戏，虽然没看过漫画，不过玩过了游戏也一样。在游戏刚开始时是黑白的这点让我很不适应，不过第 2 关才知道原来变彩色的条件是要取回眼球，恩，不错的创意。48 个魔神让我打得很过瘾，不过有几个貌似是重复的，看来实在是想不出建模了吧，汗……第 48 个魔神是痛苦的回忆- -+曾经失手 n 次了，就是那怨念的 48 连击。不过后来才知道拿到一把特定的刀只要完成 12 连击就行了，哈哈。

零红蝶：当初没奢望能够通关，因为看见里面的鬼魂就害怕。第一次玩的时候是夏天的晚上，但是马上把空调关了，真是把我吓坏了，很久都没有再次打开过。不过后来一个朋友来我家，和我一起玩了一会儿，我也就不那么害怕了。一个晴朗的下午，看着 wupeng 大大的剧情视频顺利搞定了。虽然害怕，但是我却蛮喜欢 0 系列的。这次还特地跑出去买了本 0 系列的特辑呢。

源氏：这款游戏给我印象最深刻的就是类似鬼武者的一闪，只不过在游戏中的一闪是简化版的。比起鬼武者要容易得多。源氏的画面是不错的，战斗也蛮有爽快感的。当然缺点大家也心照不宣，就是流程太短。我看到结局时，甚至不敢相信，怎么就这样结束了？是不是我 BAD ENDING 了？

生化危机维罗尼卡：为了这个游戏，我曾经问同学借了台 DC。可是也许是命中注定，他的 CV 盘坏了 T-T。无奈，只能含泪告别 CV 了。但是一个非常非常偶然的机会，我居然陪朋友看 NDSL 时看到了 CV 的 PS2 版。那时候大兴奋啊，马上入手回家闷玩。我同学也来一起凑热闹，和我抢着玩 CV。作为老式生化危机的最后一作，CV 中有太多让人怀念的地方。甚至看到了 1 代中洋馆的

场景（当然不可能是洋馆），虽然这是制作者偷懒的结果，但是也着实让我怀念了一把 1 代的洋馆。重复的路多，但却充满了紧张感，总体来说，是一部不错的外传。

RPG

王国之心 2：可爱的迪斯尼角色，色彩鲜艳的场景，这是吸引我去玩这款 RPG 的原因。也是我唯一通关的一款 RPG。我错过了 1 代，但是这丝毫不影响我喜欢 2 代。流程很长但是不觉得烦。唐老鸭和高飞狗屁颠屁颠的可爱形象，加上迪斯尼众明星的客串，以及 FF7 人物的登场，这些都是这部作品成功的理由。不喜欢 RPG 的我也都不觉得练等级麻烦。硬是花了 62 个小时通关了。

RAC

火爆狂飙复仇：前几天刚刚通，一个字：爽！绚丽的场景，光泽鲜艳的车模，复仇的主题，这款游戏也同样是我唯一通关的赛车游戏。说真的，要全部拿到金牌真的很困难呢。把盘塞入 CD 包的同时也期待着今年的新火爆狂飙粉墨登场！！

SPT

WE：实况足球是东亚最受欢迎的足球游戏了，与 FIFA 比起来，更注重的是比赛的即时性和真实性。所以几乎每一个 PS2 玩家手上都有 WE 的盘。果然世界第一运动的魅力不可小视呀。实况也没有什么通不通关的，反正就是喜欢玩^^

大众网球：记得当初写玩后感的时候就提到过，这款游戏十分的轻松休闲，绝对是茶余饭后的甜点。这样的好游戏当然是要全要素收集的，这里也就不多说了^^http://bbs.a9vg.com/read.php?tid=545285

2K：毫无疑问，当然是 2K 的篮球游戏啦。不过 PS2 的 2K 代表不了它的真正素质，360 才是王道啊。但是 PS2 版 2K 依然是 PS2 上最好的篮球游戏！

PS2 已经进入了尾声，在最后的大餐战神 2 来临之际，吾辈也来凑个热闹，将自己通关的游戏简单回忆了下。纪念这部史上最强的主机……

我的 PS2 小结帖

deus

2003 年 7 月，我以 2100 元 RMB 为代价，得到了梦寐以求的 PS2，型号为黑色美版 39001，之后的三年高中生活中它占据了自己课余生活的许多时间，看到最近不少朋友都把自己的 PS2 经历写了上来，我也出来献丑吧。

N0 1：死或生 2-HARDCORE
成就：全女性角色服装收集
简评：在家用机上用手柄玩 3DFTG 简直就是自虐，所以 DOA2 对我来讲最大的意义就是收集服装。因为是 PS2 早期的游戏，还是自 DC 上移植而来，所以画面很一般，整个游戏没有 CG 动画，只有一些即时演算的过场和片头 DEMO。游戏本身么，对于我这种 3DFTG 白痴来说就是乱按键了，不过打击感还算可以。服装收集和道具收集还是很浪费时间的。当然玩这个游戏如果不谈到那些美女简直就是伪君子的表现所以女性服装全收集就成了最大的目标，刚买 PS2 的时候只有一个手柄，打起来很吃力，后来买了第二个手柄后利用"假赛"的方法很快就收集完毕了。可是当看到传说中 KASUMI 的第八套所谓"皇帝的新装"原来是个美丽的谎言时，立刻有种受骗的感觉。听说美版可以用老金调 XX，虽然后来 D 商也出过美版（居然把这条写在封面上了，汗！），但是一方面自己的机器 IC 不支持老金，另一方面自己也长大了，感觉很无聊。这个游戏就这么放弃了。

NO 2：7-莫尔莫斯骑兵队（正版入手）
成就：剧情模式通关，年代记模式通关
简评：前几天无聊还通了一遍，想看感言的请猛击这里，PS2 上最有感情的两个系列之一。其实自己也是玩过《维纳斯与布雷斯》之后才接触的，后来发现沉迷其中不能自拔，不小心买了张正版，不过因为买的比较晚，初版已经找不到，只好收了张 THE BEST 版。感想在那帖里说的很多，在这里就不赘述了。

N0 3：最终幻想 10-国际版
成就：不完美通关（七曜武器没有收集全，全部暗黑召唤兽都是用 ZANMOTO 一刀切的）
简评：买 PS2 如果没玩过这个游戏绝对是一大遗憾，这应该是所有人玩过 FF10 的共同感受。确实，凄美悲怆的爱情故事，华丽壮阔的 CG 过场，俊俏美形的华丽人设，宛如天籁的游戏音乐，这些共同构成了这部 FF 史上杰出的作品。虽然悲剧并非是 FF10 的首创，但是在 FF10 里这种戏剧化的效果却被发挥到了极致，幻光河里 YUNA 和 TIDUS 浪漫的拥吻，配合那首经典的《素敵だね》，绝对可以称得上游戏史中的经典.场面。系统方面，国际版新加入的晶球盘极大地丰富了游戏的自由度，使得玩家可以尽情发挥想象，摆脱职业的束缚。而游戏中为了那几把七曜武器玩迷你游戏累到吐血的经历相信每一个玩过的人都记忆犹新。如果让我说它的缺点的话，战术变化不够丰富算是最大的遗憾，像 TRIO9999，召唤兽 OD 技轮轰，乃至后来逆天的 ZANMOTO 等战术过于强力，在一定程度上破坏了游戏的平衡性，不过都属于对玩家有利的破坏，还可以接受。

NO 4：生化危机-代号维罗尼卡
成就：NORMAL 通关，BATTLE GAME 全人物出现
简评：当初 DC 出的时候手头比较拮据，加上之前 SS 上没有太多喜欢的游戏，也没有买 DC。现

在看来还是比较后悔的，还好现在可以用模拟器来弥补。至于这部 CV，我是一直把它当成系列正统续作来看的，游戏的剧情很出色，算是前 BIO 时代的最高峰了吧（不算之后的 REBIO），一个情字贯穿游戏的始终，STEVE 和 CLAIRE 的青涩恋情，CHRIS 兄妹的手足之情，甚至包括那对 BT 兄妹之间的感情。CV 是系列首次采用即时演算背景，这也多亏了 DC 和 PS2 的机能。游戏的难度并不是很高，难点的出现主要是由于 CAPCOM 加入了大量一击死的情节。解谜和战斗方面也没有什么大的突破，能够对道具进行旋转调查算是一点变化。因为流程很长（估计仅次于 BIO4），所以相应的隐藏要素很少，除了通关后的 BATTLE GAME 就一无所有了，BATTLE GAME 加入了 FPS 视角，这对 BIO 系列来讲算是一大突破。比较可惜的是，WESKER 的关卡始终未能打过去，很遗憾。

NO 5：鬼泣

成就：NORMAL 通关

简评：最早通关的 PS2 游戏，初三的时候在家看一个叫做《游戏东西》的节目，有一期放了 DMC 的系统研究，看到这期节目后立即被那种硬派所吸引。刚好当时学校附近开了一家包机房，于是每天中午例行的功课就是吃过午饭后飞奔到那里玩 DMC，大约用了一周时间通了 EASY 难度。后来自己买了机，器最好的成绩也不过是勉强通了 NORMAL。可能是很久没有接触过这类硬派的游戏，加上自己本身就有些 ACT 苦手，这个系列虽然每作都没有落下，不过一直玩得不好。不过在我看来，DMC1 始终是最棒的。歌特式的风格，配合 DANTE 优雅的屠魔之舞，显得异常华美。斩斩斩，击击击，这种视觉和感觉上的双重震撼是其他游戏所难以匹敌的。

NO 6：潜龙谍影 2

成就：NORMAL 通关

简评：PS2 早期的代表作，即时演算+小岛秀夫式的电影化运镜+HARRY GREGSON 式的 MGS 化音乐（MGS2 的开篇音乐很强），构成了这个系列史上最优秀的开场 CG（至少我是这么认为的）。TANK 篇是 MGS2 的亮点，SNAKE 从大桥上一跃而下的场面至尽记忆犹新。雨夜，军舰，潜入，这些要素极大调动了玩家的探索欲望。可惜的是，这些感觉在 TANK 篇略显冗长的片尾过场中画上了句点。进入 PLANT 篇后我又看到一个似曾相识的 MGS，的确，和 MGS 太像了--电刑，拯救，还有必不可缺的与 METAL GEAR 的战斗。MGS2 的剧情一直为人所诟病，小岛在 2 里有些过于理想主义了，或者说他把主要的精力投入到了剧情以外的地方。不过，MGS2 仍不失为一个好的游戏，至少它为 MGS3 的颠峰埋下了伏笔。

N0 7：皇牌空战 4

成就：全难度通关

简评：PS 上的 AC 始终给人一种不温不火的感觉，但从 4 开始，AC 确实迈入了顶尖大作的行列-细致入微的剧情，大气磅礴的音乐，爽快激烈的空战，这些要素都是从 4 代开始确立的。从开场动画里那翩翩起舞的飞鸟和从天而降的几缕羽毛，注定了这是一个凄美的游戏。破碎的天空，永恒的蔚蓝，4 不愧是系列史上最催人泪下的一部作品。每当想到 13 和 4 那段没有结局的爱情都会很心痛。虽然没有采用 CG 动画作过场，但是那种静态画面却极佳地衬托出了游戏的氛围.比较遗憾的是游戏的关卡设定有些重复，多是固定时间 TGT 击破或是指定分数达成这样的任务，到后期很容易让人心烦.能够无限补给也在一定程度上降低了游戏的难度，算是几个小缺点.游戏的主题曲很动听<<BLUE SKIES>>，空灵飘渺，还真是给人一种飞舞的错觉.

NO 8: ICO

成就:通关

简评:古堡，清风，绿草，长角的少年，被诅咒的白衣少女，这些看似毫无关联的要素却造就了一件罕有的艺术品.真的很多年没有遇见这么另类的游戏了，当习惯了刀光剑影，枪林弹雨的我去接触这样一个游戏时，竟突然有种不知所措的感觉.无须为战斗劳心费力，无须为一个个无聊的谜题绞尽脑汁，你要做的就是守护，牵着那个女孩的手，守护她的一生.虽然无法听懂 ICO 每次的呼喊到底预示着什么，但是每次牵手的感应就是两颗心之间最好的交流.有时在游玩的时候被醉人那的古堡风景所吸引，产生一种不能自拔，终老一生的念头.然而，游戏的目的却是从这片美丽中逃离，很诡异的想法.ICO 的结局很完美，不过也就无法带来旺达的那种触动，比较遗憾.游戏的配乐中许多曲目用到了竖琴，给人一种耳目一新的感觉，也很符合游戏的氛围，尤其是<<CASTLE IN THE MIST>>，真的很动听.

NO 9:王国之心 1FM+王国之心 2

成就：通关

简评：有人说如果没有 DISNEY 的加入，KH 系列可以成为一款不错的 ARPG。在我看来，这句话只说对了一半，如果看剧情，KH 系列的主线剧情的确不错，以心为主题，探讨人与人之间的关系，但 DISNEY 人物的乱入却极大地影响了这个故事的叙述，显得有种支离破碎的感觉。除了序盘和终盘，游戏的剧情其实就是一个个我们早已耳熟能详的动画与 FF 里的人物的拼盘，与机战在本质上毫无二致。至于回到游戏本身，我实在无法对 SE 制作任何带有动作要素游戏抱有任何信心.武藏传 2，圣剑传说 4，代码世纪，其实它们都可以看作 KH 的克隆体。

因为本身动作部分的不敢恭维，最终都沦为了地雷.KH 的成功无非就靠着还算成功的剧本，DISNEY 和 FF 的人气以及优美的音画效果这些外在的东西来吸引人罢了，至于 1 代还好，收集要素还算丰富，到了 2 代，每个星球都要进行 2 次游戏，完全就是欺骗玩家时间的做法.虽然游戏类型被定义为 ARPG，但无视动作要素，靠装备和药品硬拼的做法实在不值得提倡.1 代里宇多田光的主题歌<<HIKARI>>很不错.另外，以给主角 SORA 配音的海利.乔.奥斯蒙特为代表的一干欧美"声优"的表现实在优于日本的配音者们，有条件一定要体验英文配音.

NO 10:机战 IMPACT

成就:通关(累死了)

简评:漫长的读盘时间，质量低劣的战斗动画，夸张到极致的游戏难度，我想如果不是对机战狂热爱好者恐怕在看到前面 3 条后就会对这个游戏失去信心了.但一旦你能够忍受这些，你将会有一场别致的游戏体验.机战史上最长的单线流程，丰富的隐藏要素，复杂的熟练度获得条件，这些都会让沉浸于这个游戏的玩家兴奋不已.但是，这个游戏真的是太长了，加上恐怖的难度，通了一次就不敢再去碰了.第一部时还能勉强追求全熟练度，从第二部开始连过关都很吃力，就更不要说熟练度了.向敢于挑战这个游戏二周目的玩家致敬!

NO 11:WE6FE

成就:这个有成就么?

简评:前 WE 时代的最后一部作品，至少我是这么称呼的.虽然主机进化到了 PS2，但实质上 WE5 和 WE6 的系统还停留在 PS 时代.WE6FE 是一个崇尚进攻的 WE，简单的边中配合，中路直塞，二过一配合，"雷射"，这些在如今的 WE 中越来越难看到的东西在 WE6FE 中都有出现.很爽快的一代 WE，虽然从 WE7 开始 WE 系列在通往真实的道路上越迈越近，但 WE6FE 仍是不容错过的一款 WE，尤其对于我这种不喜欢组织复杂进攻的 WE 玩家.怀念标题画面里那个罚角球的背影(是谁自己想).

NO 12:机战 ALPHA2+机战 ALPHA3
成就:ALPHA2-S 男 S 女通关，ALPHA3-S 女 R 女通关
简评:从 PS 上的 ALPHA 开始，SRW 系列就走上了一条新的发展道路-靠绚丽的战斗动画和难度的下调来吸引更多的玩家，ALPHA 就是这股风潮的始作俑者.事实证明，这步棋 BANPRESTO 也走对了.小队系统的加入让玩家不得不花费大量时间去研究合理组队的方案，而熟练度也让玩家有了挑战的目标.更细致的战场地图，更热血的战斗音乐，更富动感的战斗动画，更长的游戏流程......当然，难度还是一如既往的低，不过 ALPHA3 里提供了 EX 难度，而且喜欢自虐的也可以考虑零改造全熟练度这样的自虐打法.很杀时间的游戏，不过也正因为如此，无聊时拿出来杀两盘也很有趣.

NO 13:FFX-2
成就:通关(玩出的是 TIDUS 和 YUNA 重逢的那个 ENDING)
简评:SQUARE 肯定最开始的时候没想做 FFX-2，但无奈 FFX 的剧情过于感人，在广大玩家的怨念和 SQUARE 的财政危机中这样的一部作品就横空出世了.把它说成狗尾续貂有点过分，但在过渡部分的处理上实在不是很自然.我实在难以想象 FFX 里温柔美丽的召唤士居然会在短暂的时间里化身成为 FFX-2 开场里那个性感妖娆的歌姬.FFX-2 的开场动画很强，和三位女主角暴露的穿着一样，它们都是这个游戏被人所津津乐道的话题.很明显，SQAURE 就是用这样的方法来吸引眼球，进而提高销量.有人说，FFX-2 只要卖出 5W 套就赚，事实是它卖了几百 W 套.霹雳娇娃+小游戏集合，这就是我对这个游戏的评价.我玩的是日版，因为那件逆天饰品的存在，所以秒杀任何敌人都不在话下，也许这样做的话我不会从这个游戏中获得任何乐趣，但这样的游戏有乐趣么?对 FFX 的回忆永远停留在 X 的故事里，而不是这样的牵强附会.10 个小时，我想够了.

"游人小说"----我的生化"情结"

路飞斗索罗

谨以此文献给我曾经美好的回忆
回忆我当年的甜美相思
当记忆已成往事
莫不堪回首
但情感却永驻心头……………………………

7 年，对于一个人的一生来说也许不是段很长远的时间，但对于一个玩家来说，7 年的时间足已让一个没接触过游戏的玩家变成一个铁杆。何况是对于一个游戏系列支持了 7 年，也许在别人的眼中算不得什么值得骄傲的事情，但对于我本人来说，这是一段忠贞不虞的思守，一段旷日持久的告白。掐指算来，距离我最钟爱的游戏系列之一的"生化危机"，发售至今已经整整有 10 年的时间。但由于当时年幼无知，没有近早的赶上这等神作的洗礼，直到好多年以后，当真正接触到了它的时候，我的游戏观彻底被改变了。从那以后，我便舍身取艺般的投入到了游戏这光怪陆离的美妙世界中去……………….

天生的好动性格造就了我注定和游戏有着不解的情缘。当我 4 岁的时候第一次用我那稚嫩的小眼睛看到反映在 12 寸黑白电视上的游戏画面时，简直是吃惊透了，平时都是些妈妈爸爸爱看的综艺节目和新闻联播的电视上怎么会出现这样卡通的人物？和我看过的卡通动画还是不同的，那里面没有人说话的声音，有的只是当时听起来宛如天籁般的音乐和它与电视节目最大的不同之处：可控制性。请允许我这样说，因为年龄的原因，当时真是不知该如何称呼对游戏手柄的独特方式，只知道它的妙用是能够控制电视画面中的小人做物理运动。神奇！太神奇了！至今想想，也许在我的眼里，游戏才是这个世界上最伟大的发明!

回想起曾经无数个每日每夜的奋斗在电视机前的我，和亲戚，邻里之间的互相切磋，都成了我今日美好的回忆。现在每每回忆起来，感觉，那时候的我才是最幸福的啊！无忧无虑地做着自己喜欢的事情，玩着自己喜欢的游戏，不必为未来有丝毫的考虑，可以不计任何的结果，只须躲避爸妈的棍棒，其它的一切都是完美的，可如今我长大成人，却感觉不到丝毫幸福的意味可言，最重要的是，我已再无可能找回过去的纯真年代了，每个人心中都有片净土，对于我来说同样是如此，可现实的焦躁让我不可能去拥有，属于我那段最美好的时光。唯一可以做到的，就是把那段美好的回忆深深的埋进心底，在 N 年以后，我会找个椅子坐下来，泡一杯浓浓的茶叶，给我的子孙讲述我曾经的故事，一个个美好但永远不会再感受到的故事………………

扯的有点远了，我要说的是，游戏确实是有魔力的东西，它能够毫不费力的就把人深深的束缚，让人无法自拔。
因为游戏，我没少挨骂，没少挨打，也因此学习成绩直线下降（这里不得不提一句，游戏尽管不是海洛因，但它对于孩子的成长，尤其是学习方面的成长是百害而无一利的，这只是我个人的观点，不同意见的人可以自动无视），上小学的那段时间可以说是天天和游戏粘在一起。但之后的我也许是良心发现，为了我"伟大"的前程着想，为了不让父母失望，我主动上缴了我心爱的游戏机，让怀着"感激"之情的父母把它锁在了柜子里，之后就再没拿出来过。就这样，我算是和游戏彻底的告别了很长的一段时间，直到我初中即将毕业的时候。。。。

我一开始的初中生活和大多数人一样，基本上是过着两点一线的生活。为了能考上理想的高中，整天为着这个目标而努力的学习着。但身边的人却不时地影响着我的神经。班上一个叫姜某的同学，是班上第一个家里安装了电脑的人。在那个经济还不是十分发达的年代，电脑对于个人家来说实在

是种奢侈品。而我的贪玩的个性在这时达到了临界点，所以我很主动的和姜某成为了朋友，时不时的便找机会去姜某家去蹭电脑玩。当时的电脑游戏现在看来实在是无法入眼，但当时确实是使我又一次感到震惊。记得当时他家里有《仙剑奇侠传》和《大富翁》等游戏，我们玩的乐此不疲，尤其是〈仙〉，至今我认为在 PC 上的同类游戏中还没有能达到这样的高度的。就这样，我大概蹭了有两年的电脑玩，并且无法去他家里玩的时候我经常泡在电脑房中，几乎是一有时间就要去玩，彻底把它当成了营生。这期间多次和父母提出过要家里买一台电脑（当然是以学习作为借口的），可父母终归不是傻子，他们也以同样买了电脑会耽误我学习的理由而拒绝了我，直到那一天的发生。。。。。。。

我父母离婚了。
这对于我来说根本不会感到任何的意外。他们在我生下来后就一直处于不断的争吵当中，而我自小就隐隐感觉到迟早这一天会到来。还好，不是在我还未懂事的时候选择这样的方式。我作为孩子，无权过责父母之间的谁与错，既然他们选择了这样的路，我也只能是祝福他们，能在各自的生活中找到理想的生活方式。我被判给了爸爸，而妈妈在临走的时候像是为了要补偿我，答应了给我买一台电脑，以弥补他们的过失。这虽然称不上什么高尚的理由，不过能给我买电脑，这对于我来说可以说是实现了我两年多的愿望啊。感谢妈妈的这一决定。

几天后，电脑就搬回了家。我爱不释手的对着电脑，看来我的愿望终于是实现了，尽管是个不太体面的过程，不过是无所谓了，只要有了电脑就成，结果随你们，当时我只有这一个想法。我飞快的跑到电脑城去，去选择我心夷已久的游戏。买了一大堆的电脑游戏回来，当时的我还不知道，我差点错过了影响我游戏人生的游戏。

"姜 X，那个恐怖游戏叫什么？很好玩的样子啊。我喜欢"一个姓张的同学如是说。

"生化危机 2，都跟你说了好多遍了，你就是记不住"姜某回答说。

"什么游戏？我好象没玩过哎。是电脑上的吗？"我在旁边听到了他们之间的谈话，由于好奇的心里于是插入了他们之间的谈话。

"哦，是电脑上的。恐怖游戏。你敢玩吗？据说 PS 上也有"姜某回答我说.

"不敢玩啊！我连恐怖电影都不敢看，游戏肯定更不敢玩了。对了，什么是 PS？"当时如此弱智的我问。
"PS 是 SONY 出的游戏机吧？"姜某说.

"游戏机不是任天堂出的红白机吗？怎么还有其它的啊？"我小白一样的问道。

同学们都不再做声了，各自忙着自己的事情去了。而这件事，却让我记在了心里。

一个周末的日子，我早早的爬起来，穿好衣服，连饭也没吃，风一样的跑去电脑城，想把他们那天口中谈论的游戏买下来。说实话，我自小到大别说是看恐怖的电影了，就连别人讲个鬼故事都会让我好几天不敢自己一个人睡觉的。自小便十分胆小的我，晚上甚至都不敢去上厕所，更何况是去玩什么恐怖游戏了。但人的好奇心理在这里却体现出来了，越是不敢尝试的东西就越是想尝试下，满足下好奇的心理，哪怕结果会让自己大失所望也在所不惜。后来的事实证明了我当初的尝试是对的，如果当时我要是不去碰《生化危机》的话，或者根本就没听到过同学间的谈话，我不只是错过了一个好的游戏系列，甚至根本就不会走进电视游戏玩家的这条路来。

"老板，你们这有恐怖游戏吗？"我战战兢兢的问。

“什么？恐怖游戏？你到底想买哪个？”长着一脸青春痘的年轻人不耐烦地说。

“就是叫什么。。。。。生化危机的好象。。。。”我的声音低到我自己都差点没听见。

“什么？大点声说！我这里什么都听不见！”年轻人居高临下地冲着我吼道。

“我要的是生化危机。2”我稍微大点声地说了出来。

“哦，那个啊，我给你找找吧”但看着还是一幅不耐烦的样子，好象着急要出去约会的感觉。

他在上面找，我就在底下等，顺便环顾四周看过往的人，大多数都是和我岁数一般大的。进入2000 年，人民的生活水平也逐步富裕了起来，有了家用电脑的人也多了起来，像这样的电脑城自然也发达了起来，每天到店里来的人都络绎不绝的。
“找到了，你要的是这个吧？”年轻人举着一张散装光盘的外包装对我说。

看着封皮，是一个长的很帅气的金发小伙，穿着一身很配他的警服，手里拿着一把枪，身边有个绝艳的，扎着马尾辫的美女，手里同样也拿着一把枪，他们的背后模模糊糊的看不清是什么。不过还好，第一印象不错，男的帅女的美，而且没有让我有恐怖的感觉。决定收了。

“老板，就是这个，多钱？”

“10 元”

“好贵啊”我心里念叨着，可手还是不由自主的伸向了钱包。

拿到家后，我迫不及待的把盘拿出来，启动电脑，把盘放进去。焦急的等待着。
不久，画面就出现了。可显示出来的是一张恐怖的死人的脸！
脸严重的扭曲，而且看血色根本不像是人类！
我被第一次吓到了。
赶忙按下回车键，进入了开始画面。由于是两张盘，我放进去的是 CD1，直接出现在画面上的是那个男帅哥，可他却被包围在火海之中。什么？这怎么玩啊？我试了试前后左右，男主角只是不停的在原地打转，丝毫不见他向哪个方向跑。转着转着，突然就围上来几个丧尸一样的人，可我再着急也没用，控制的男主角还是只是在原地打转，这时那几个像丧尸一样的东西就扑了上来，三下两下就把男主角扑倒在地，张开血盆大口再一次的三下两下就把男主角给咬死了，随即屏幕上显示GAME OVER 的字样………………..

“这是什么破游戏啊？怎么能这样玩人啊？？”我失去耐心的破口大骂道。

又试了几次，但还是没有改变我一开始就死，并且根本不会跑的事实。我失望透顶了，把盘随意的撇在一边，灰心丧气的低着头。
“难道是这游戏必须用别的控制器控制？键盘根本就不能用？”我心里这样想着。
决定了！好不容易买了个游戏，不能这样放弃。
于是我又马不停蹄的奔向电脑城，买了一个电脑专用的手柄控制器。
迅速的插在电脑上，启动机器，测试，好使。于是又把我刚才撇飞的那张盘捡了回来，重新放进了光驱里。看了同样的开头，又恶心了一把，迅速的按掉，进入游戏。男主角出现，我知道即将会发生什么，于是拼命的按手柄，好让男主角能快点跑起来。可事实是我最不想看到的。男主角还是像以前的那样，只是在原地打转，根本就不会真正的动起来。我按下暂停，以为是手柄接触不良造成的，于是再次调试了下手柄。调试好后，继续进行游戏。可还是不行。这回我彻底的放弃了，不为别的，就是这一个游戏就能把人折腾的受不了。放弃。

第二天上学，我把这个事情的经过跟姜某说了，他听了后只是捂着嘴坏笑，也不说什么，只是丢下了一句"你太笨了"就离开了。我心想"呸！还是朋友呢，知道了不告诉我，还笑话我，真不够哥们"郁闷坏了的我打算就这么算了，不就是一个游戏吗？大不了不玩了呗！有什么了不起的。正打算回到座位上，这时突然感觉后面有一只手搭在我的肩膀上："XXX，你买生化了啊，怎么不和我说呢，我教你怎么玩"我转过头来一看，原来是摇杆，这时我才缓过神来"对啊，他是游戏达人啊，莫不如向他请教好了"我心里暗喜着。

放学后，我和摇杆一路走。他和我说起他的游戏道路，原来是和我截然不同的。他家里当时没有电脑，于是他自己靠着省吃俭用的攒下的钱买了一个 PS，就是同学口中所说的 SONY 出的那个游戏机。我问他好玩不，他说比电脑上的游戏好玩的多，当时我还不相信呢。不一会就来到了我家，只见摇杆他摩拳擦掌的样子，看来确实是不含糊啊。机器启动，放入游戏，我问他需要用手柄控制器吗，他说不需要，于是进入游戏很快便打了起来。接下来的情景估计我这一辈子都很难忘掉，他"居然"很熟练的操作着男主角在丧尸之间躲闪腾挪，甚至不开一枪，很快的便脱离了那片丧尸围成的火海。我惊讶于他的表现，感觉在游戏方面我们之间真是差着十万八千里。
"你是怎么做到的？快快教我"我急不可待的问道。
"你先别着急，玩这种游戏前先要熟悉下操作，不然会很难上手的"他回答说。
"首先，这个游戏的移动和其他的游戏的移动有着很大的区别，别的游戏都是以第三人称视角为主的移动，而这个游戏却恰恰相反，它虽然看着是第三人称视角的游戏，但移动却是以第一人称移动的，你看着，"于是他便向我演示起来，果然是他说的那么回事，尽管操作起来很别扭，但是确实是别出心裁，跟我之前玩的任何一个游戏都不一样。
"接下来是怎么控制人物进行攻击，首先按住 S 键，别松手，接着按 X 键进行射击，你看"说着他接着给我演示起来，主角手把枪托起，向着前方的一个丧尸射击，"砰！"一枪，丧尸没有倒，"砰！"又一枪，丧尸还是没倒，这时我的心都提到了嗓子眼，看着事态的发展，之后又是连续的几枪，丧尸终于光荣的倒下了，终于完成了初步的任务。
"基本的操作我已经教给你了，剩下的你自己来吧"摇杆晃动着身体站了起来，把位置倒给了我。我心理突突的坐在了椅子上，按照他所说的操作起来。经过又一次的初步尝试，我发现我还是有些游戏天赋的，不一会就融入进去了，按照他所说的，要以主角的视角为主，架枪后才能射击，道具栏，状态栏怎么看等等，看来这游戏我终于能够驾驭了。
"男女主角叫什么？"我头也没回的问摇杆，由于一开始就对男女主角产生了浓厚的兴趣，我十分想知道答案。

"男的叫里昂，女的叫克莱尔"摇杆看来是完成了使命，要回家去了。

"他们是干什么的？看男的像穿着警服，女的呢？"我继续头不抬眼不睁的问。

"废话，穿警服的当然就是警察了，他是来浣熊市调查来的，女的是来找哥哥的，她哥哥是上一作的主角，你没玩过，所以跟你说了你也不知道。"

"哦"我应了一声。

"我把功略本给你放这了，你自己仔细研究一下吧，告诉你太多就不好玩了，游戏还得自己玩才有乐趣的。"
看来他是早有准备了，怕我玩不好。说完他就离开了我家.

"哦"我又一次应了一声。

我发现了一个很严重的问题。那就是自己从来不感兴趣，或者说是惧怕的东西，但一旦接触到了，深入其中，往往比那些喜欢的事物更加难以自拔，生化危机对于我来手就是这么一个特别的事物，尽管每次都是一个人战战兢兢的在玩，可是这其中的乐趣，外人当作是神经一样的乐趣，却只有自

己才能体会的到。

之后的日子就是我靠着一个人的力量来攻关。之中也死过几次，不过慢慢的也就习惯了。原来一开始这游戏给我的惊悚感实在是不算什么，接下来的挑战才刚刚开始呢。进入警察局后，这个游戏的特有气氛才刚刚开始。小心翼翼的走着，就会突然冒出来一阵急促的声音，吓的人不寒而栗。走过那阴森森的走廊，会突然从外面的玻璃窗外伸出几只手，那种突如其来的恐怖感会遍布全身，让我惊出一身的冷汗。还有那些紧追不舍的丧尸和添食者们，简直让人一刻都不能轻松下来。不过当把它们全部干倒的同时，也会获得从未有过的满足感。当玩到后来，游戏的实质会发生一个蜕变。从紧张兮兮的躲避那些丧尸，到后来是以用变态的方法把丧尸干掉为乐趣，相信很多玩过的人都很我一样的感觉吧。

不得不提的是本作的剧情，也许是我从来就没懂过日文的原因，我对它的剧情可是没有多么大的研究和理解，只是知道，整个游戏系列贯穿的一条主线就是伞公司的阴谋和它怎样被毁灭的事情。之中穿插了包括里昂和艾达之间朦胧的爱情，克莱尔寻找哥哥克里斯，还有那迷一样的人物威斯克的阴谋，尽管我没太看懂，不过还是很出彩，但是整个生化的精彩处可不在这里，在于它塑造的气氛，和独一无二的系统。

第一次玩，尽管还是很生疏，但由于难度不高，所以很快便通关了。不过说实话，由于中间的时候以把杀丧尸作为快感了，打到最后的 BOSS 那的时候完全没有成就感，几乎在没费一兵一卒的情况下就把 BOSS 给灭了，迎来了最后的大结局。郁闷的我又打了一遍，这回把主角换成了克莱尔，果然稍微提起来些兴致，但流程和里昂基本上是一样的，大部分的通关点都知道了，所以也毫不费力的通关了。之后又挑战了一下恶搞的豆腐模式，在这个模式下主角是块豆腐（怀疑制作人是不是故意的），只能使一把小刀，难度自然是提高了不少，不过这种模式实在是对不上我的口味，玩了没多久就放弃了。

总之，生化危机在当时开创了一种新的游戏方式，把恐怖元素融入进游戏中，这是游戏发展史上一次很伟大的尝试，而之后的事实证明，这种尝试是相当的成功的。恐怖游戏的氛围会使人很快的融入进去，和游戏的整体进行交融，让人有身临其境的感觉。而自从我接触了这一作后，从此就无法自拔了…………..

“XXX，你的电话！”爸爸在那边叫我说。

“谁啊？”我腌懒的极不情愿的从床上爬起来。

“你的同学”爸爸又一次的叫我说，“快点吧”

“你好！请问是谁？”我打着哈欠的问道。

“你小子刚起来啊？懒猪一个，嘿嘿”电话那头传来嘲笑我的声音说。

“原来是你啊！什么事？这么早就打来？”我一听是摇杆的声音，便没好气的说道。

“今天周末，一会咱俩去趟电脑城啊？顺便收点“货””摇杆很兴奋的声音说道。

“好啊！几点？”我一听到这个，马上来了精神。

“你等着吧。我现在去你家找你去”

“快点！别让我等太久”我撂下了电话。

“你看！今天来了不少的好游戏呢！”摇杆边拽着我说。

可我现在对这些传统电脑游戏根本提不起任何的兴趣，我今天来电脑城的目标只有一个，那就是要把和生化有关的游戏翻个遍。
“老板！你们这有生化危机吗？”我问道。

“你要几？”一个体态臃肿的中年妇女对我说。

“有 1 吗？或者除了 2 以外的都行！”我看有戏，便急忙说道。

“我找找看吧”中年妇女的态度还算和蔼。

等了有 1 分多钟的时间，中年妇女终于找出一张来。
“看看，这是 1，别的就没有了，行吗？”中年妇女说道。

“行行，就要这个了！”我急切的把盘拿到手，把钱付了，匆忙的离开了电脑城。

把生化危机 1 放入电脑光驱中时，我的脑海里在想着一个念头：这个是第一作，素质会不会比 2 差呢？比 2 更吓人吗？事实证明了我的想法一半是对的，另一半是错的。那段真人演绎的像是电影片段一样的开头确实把我震撼到了，不仅有莫名的惊悚感，而且还很恶心，看到那批在生化 2 里出现过的丧尸犬把人咬的七零八碎，实在是有种呕吐的感觉。一种直觉告诉我，这作会比生化 2 还要吓人恐怖。不过当进入游戏画面后，我的眼前突然感觉一晕：这是什么画面啊？满屏的马塞克，看着都晕，更别说是玩了。简单的试玩了下，果然如我想象般的，游戏的整体惊悚感在生化危机 2 之上（尤其是刚开始在回廊尽头的那个经典的丧尸回眸），整体气氛把握的也不错，只不过由于是初代的作品，系统上的很多都不完善，再加上我先是玩的生化 2，所以对生化 1 就比较挑剔了，玩了不大久就玩不下去了，到头来还是放弃了。

这作给我印象最深的还是那个经典的片头了，而且让我在之后的很长时间里每每睡觉的时候想起来，当晚是必做噩梦的，可见片头的制作人的功力是多么雄厚（笑）
就这样我用我仅有的电脑，把生化危机的两代作品玩了一下，本以为这会事个结束，没想到却是我在生化上的一个开始........................

不得不说，真正颠覆我思想的生化系列是 3 代，尽管很多人多其的评价是褒贬不一的，而我却认为，让我玩的最投入的，最让我有感觉的，能让我惊呼为神作的，现在来看也只有生化危机 3 做到了。而且坚定了我从电脑 PC 上转投 PS 阵营的也是由于生化 3 的功劳，不得不承认的一点就是，是生化危机 3 把我重新带入了 TV GAME 的世界，使我不再感到迷失（笑）

一年之后的一个普普通通的日子，我和摇杆两个人像每次一样，空闲时间里来逛电脑城。由于这时的我已经对电脑上的游戏普遍不存在好感了，所以只是来陪摇杆来随便看看，顺便看看能不能发现什么新奇的东西。这时，一个电视中的内容深深的吸引住了我的视线，让我目不转睛的盯着它看了好久好久................
多么熟悉的画面啊！似曾相识的场景，似曾相识的人物，似曾相识的敌方角色.................
这............这不就是我曾经最喜欢的生化危机吗？但，这又不同于我之前玩过的那两作，这是新的，从人物到场景都是新的，都是我不曾遇见的。像看到神灵一般，我急忙对着身边的摇杆问：

“这是生化危机吗？最新作？没听说要出新的啊？”我迫不及待的一连串的说出来。

“当然是新的了，最新的生化危机 3。我早都通关了。”摇杆悻悻的说道。

“我怎么不知道？你咋不跟我说呢？”我有些生气的质问摇杆说。

“我以为你对这个不感兴趣了呢，再说这个又不是电脑上的，电脑玩不了的。这个是 PS 上独占的。”摇杆还是一副满不在乎的表情说着。

“什么？”我大声惊呼，“谁说我对生化不感兴趣的了？我只是打完那个好久了没有玩的了罢了。为什么不能在电脑上玩？是因为配置不够吗？”我焦急的问摇杆。

“这你就不懂了，说了也没用。不是电脑配置不够，而是制作这游戏的厂商是日本的，这次它没打算移植到电脑上来，所以在电脑上就玩不到喽”摇杆有些不愿再搭理我地应付道。

“那做这个游戏的厂商叫什么？PS 是不是就是你家的那个 SONY 的游戏机？”我又问道。

对于当时的我来说，已经离开了 TV GAME 阵营好久了，对于日本游戏可以说是完全没有个概念了，所以对于制作生化危机的厂商不知道也在情理之中了。
“叫 CAPCOM。像街霸什么的都是这个公司做的”摇杆说道。

“哦！原来是制作那个的啊”我突然脑袋像开窍了一样，恍然大悟了起来。

摇杆接着说“对，CAPCOM 还开发了很多好玩的游戏呢，估计有些你自己玩过都不记得了，尤其是街机上的经典名作，这么说吧，你在街机厅里玩过的大部分游戏都是 CAPCOM 的”，摇杆顿了顿，接着说“怎么样？长见识了吧？跟你说了，要说游戏好玩还得是 PS 上的，你还是赶快买一台吧。这样很多优秀的游戏你就能玩到了,这可是忠告哦”摇杆又露出他那久违了的“阴笑”着说。

“哦，”我随便地应付了一下。但在我的心里，要买 PS 的决心却在日益增长着......................



我开始绝食了。
也许说绝食有点过了，但当时要买 PS 的决心却每时每刻都在提醒着我：省下来一顿饭钱，积少成多，PS 一定要买到手。每天都按着这个想法，付诸着实践，终于有一天......................

“摇杆，我钱已经攒够了，陪我去买 PS 吧！”我很坚定的和摇杆说着。

“什么？这么快？挺厉害的啊“摇杆还是那副欠抽的嘴脸。

“哦，”我也没再多说什么，拉起摇杆就向卖游戏机的店走。

“老板，PS 多钱？”我很着急的问，恨不得很快就把 PS 抱走。

“要新的还是二手的？”一个胖胖的男人眼也不抬的盯着一台 25 寸的国产电视机，看着令人厌烦的肥皂剧。

“当然是要新的了，给挑个没毛病的啊”我也有点不耐烦的说。

老板不再问话，手脚麻利地从柜子下面的箱子里掏出一台带着外包装的 PS。
我心里激动坏了，虽然在摇杆家见识过这个东西很多次了，但这次的感觉却格外的不同，毕竟眼前的这台是即将属于我个人的。
老板把机器从外包装里拿出来，熟练的接上电源和 AV 线，插上手柄，调式了下频道后，说“想要试什么游戏？”

“你这有生化危机 3 吧？就要那个”我麻利的说道。

“好”，老板一边说着一边从柜子上的纸盒子里掏出些游戏来寻找我要的。

当时的 PS 游戏散装光盘横行，几乎 PS 上的所有散装光盘盘都能运行，这也间接促进了国内电玩产业的发展，尽管这是个很不光彩的事情。
找到游戏后，放入机器里，很快便出现了 SONY 的大标志，这时我的心已经提到了嗓子眼，屏住气息等待那激动人心的时刻。
开头的 CG 演示果然没有让我失望，很有生化式的风格，而在最后，看到了一个身材魁梧，一脸怪胎的东西跑了出来，身高足足比普通的丧尸高上一个身子，估计此物决非人类。而且身上穿着像是军大衣一样的东西，更可怕的是它的手里居然还拿着个足足和它的身长一样长的一个大火箭筒！
这第一眼便注定了在游戏中我和此物的命运的交接，会持续到游戏的结尾还影影相随。它给我留下的印象实在是太深刻了！这游戏绝对会比生化 2 还要好玩，我心里这样告诉着自己。
“这代的主角是谁？看着眼熟啊。还有那个身材魁梧的大怪物是什么？本作的最终 BOSS 吗？”我机关枪似的问了摇杆一大堆的问题。

“唉，你确实有够烦的啊，”摇杆显出不耐烦的表情，“你不是玩过 1 了吗？就是 1 里面的女主角 JILL 啊”

“啊！原来是她啊！”我恍然大悟起来。

“那个身材魁梧的怪物是生化危机 3 里新有的改造人，叫追踪者。你玩吧，在游戏中肯定会给你带来不少苦头吃的，嘿嘿”摇杆又露出了他那不怀好意的笑，我心里不禁凉了半截。

“没问题了吧”，老板似乎对我们的谈话并不感兴趣，“没问题就直接装好吧”

我匆匆忙忙的把机器重新放在了盒子里，十分舍不得的向老板交了钱，又在摇杆的提醒下买了一块组装记忆卡，还有一些游戏，便匆匆离去................................

回到家后便开始了生化危机 3 的功略。上手后感觉到，这游戏实在是太优秀啦！不是我自我感觉良

好，确实是游戏的素质达到了一定的境界了（在我看来），出色的手感，比 2 更精美的画面，最重要的是，由于出现了追踪者这个新角色，让我所控制的 JILL 姐姐一刻也没有消停的时候，基本上每到一个新的场景就能和它碰到一次，而且除了剧情特定的之外，每次和它照面都要大打出手一番。一开始自不必说，当然是每次碰它必死，偶尔侥幸能够逃过一劫，但每次我在碰到它之前都会有种预感，可是为了剧情能够接下去，也要硬着头皮往上冲。此作和前两作最大的不同就是，如果说前两作是开创了恐怖游戏的新纪元，给人带来的是无限的恐怖与紧张感的话，那么此作的感觉却和前两作截然不同。生化危机 3 适当的减少了恐怖的氛围，取而代之的是无限的紧张感和刺激感，可以说每次当操作的角色达到一个新的地点时，和追踪者相遇之时就是这种感觉体会的最淋漓尽致的时候。不得不提的是这次的画面，相对于前两作，生化 3 的画面又上升了一个新的境界。无论是人物建摸，还是背景的处理，尤其是背景，尽管生化系列普遍采用的是 3D 的背景贴图，不是用真正的 3D 建摸来演算的，但精细程度却是同类游戏所不能比拟的，这点上要大赞一个。还有就是敌人的设计，感觉上从 1 到 2，敌人的种类变化不是很多，从最普通的丧尸到添食者，最多增加个毒蜘蛛什么的，没多大的变化。而从第三作开始，人物的种类开始向多元化发展。尤以追踪者为首的一批新设计的敌方角色，玩起来让人大呼过瘾。

忘了说一件事情。就是生化系列的游戏类型定义是 AVG，就是冒险解谜类游戏，所以在生化中处处都充满了解谜的成分。在第一，二作中这点就做的很好，谜题的难易度把握的也很到位，并且乐趣十足，让人不会感到任何的枯燥。而到了第三作，解谜这一重要成分被设计的更加重要，可以说，贯穿生化 3 始终的就是和追踪者不断的周旋和解谜动中。像什么记下一串数字来打开某些特定的门，或者是在大钟上做文章，最奇特的是有一个地方，必须把活塞按着音乐的旋律来转动，实在是妙极了。

第三作我个人认为是第一，二作的集大成之作，在一，二中出现的场景在三中都得到了重现。像一中的恐怖的洋馆，二中的那个令人魂断欲绝的警察局等等。而且丝毫感觉不到牵强，处理的都合情合理。

我还要重点来说下对于追踪者的看法，因为它实在是给我的印象太深了。从开头动画中的初次露面，到最后的结局，它始终作为一个最重要的人物贯穿游戏始终。并且对于它，从一开始的惧怕，恐怖，到后来的刺激，紧张，每次再看到它时就像是一个刚刚分别不久的好朋友那样，又一次的打着照面。追踪者的能力也是根据游戏的进行而发生着改变，从一开始的只能用近身攻击+火箭炮突袭到后来的长出一堆的触角出来（难道是传说中的触手系？偷笑），攻击方式也更加多元化，令人防不胜防。不过在最终战和它的最后一次对决时，当 JILL 姐姐选择用枪杀死它时，不知是为何，我的眼角居然留下了一行泪……….

本作的剧情相对它出色的游戏性来说就逊色了不少了。不过对于我这样基本不会日语的，又不关注剧情的人来说无所谓了。不过后期出现了一个帅哥，叫卡洛斯，估计对我们 JILL 姐姐有意思，在 JILL 姐姐受伤的时候他主动要求帮姐姐去找药，而且有一小段是控制卡洛斯进入医院里拿药，不过由于使用的时间太短，没什么印象了……………………

总之，生化危机 3 是我玩过的生化系列中目前来说最优秀的一作了，处处透着惊喜，令我眼前一亮的地方实在是层出不穷。它相对与首作的革命式方式来说尽管不是最好的，但它却是最完美的继承了生化系列的传统，并把它发扬光大，成为独树一帜的一款作品。因此尽管过了这么多年的时光，我依稀记得当时半夜一个人在家紧张的握着手柄时玩的感觉，那种感觉是种奇妙的经历，哪怕是过了这么多年，我依然会回味起来，也许这是我最初的游戏财富，因为是它，真正的把我带入了 TV GAME，那不同于电脑游戏的奇妙世界……………….

2 年之后的一天，我听到了一个对于我来说是晴天霹雳的新闻：CAPCOM 第四开发部部长三上真司，也就是生化危机系列的生父，决定把今后的生化系列全部搬到任天堂的新主机 NGC 上面，并且是永久独占的形式。对于这时候的我，对于 TV GAME 已不像几年前那样懵懂，对业界的事情通过游戏杂志也能够了如指掌，并且就在不久前刚刚入手了我心仪已久的 PS2。本想在 PS2 上能理

所当然的玩到自己最喜欢的生化危机，没想到 CAPCOM 却给我来了这么一个当头棒，打的我是七晕八素。
"不会吧？C 社怎么能这么干？还考不考虑我们玩家的感受啊？前几作都是在 PS 平台上有的，这回怎么一下子就转移阵地了啊？而且还是永久性独占？那我买 PS2 为了什么啊？"我心里悲伤的呼喊着。

但无论我怎样大呼小叫，鬼哭狼嚎，那些个商人们终归是听不到的。即使他们能听到，我们玩家的想法也决不会因此而改变他们的初衷，商人永远是商人，永远是把利益放在第一位的，才不会考虑你玩家的那小小的感受如何呢。俗话说嘛，无奸不商！
但说句老实话，也许是自幼的先入为主的思想，我对任天堂有着极为特殊的感情，毕竟是从小玩着它的游戏长大的，这种心境不会随着年龄的增长而消逝。况且任天堂的商业策略确实精明，在家用机打不开局面的情况下，毅然决然的选择另辟悉径，选择了一条全新的道路--------便携游戏市场。并在这条道路上大放光彩，由任天堂生产的掌机 GB 系列席卷全球，成为最畅销的产品。而它的后续机种也继承了前辈的光荣传统，同样势不可挡。因此在便携领域我是死挺老任的。不过由于在家用机市场上 SONY 的主机 PS2 实在是过于强势了，任天堂的最新主机 NGC 根本无法招架，节节败退，处于不利的市场竞争中。我虽然精神上支持老任，但是由于 NGC 上的软件相对于 PS2 来说实在是匮乏的可怜，我也只能无条件的放弃，但最主要的一点是我只是个穷学生，无法同时拥有两台上千的主机，这才是本质的根源。
尽管这个消息令我十分悲愤，不过由于 C 社的"传统"十分优秀（详细情况请翻阅有关 DC 上的原独占游戏生化危机 代号：维罗尼卡转投 PS2 事件），因此我坚信，生化的正统续作一定会出现在 PS2 上的，我坚信，一定会.....................

事实证明了我的想法是多么的正确，果然没用了多久的时间，C 社果然"良心发现"，宣布了 PS2 上的生化正统续作《生化危机 4》在 PS2 上的移植，说是移植（NGC 版的早 PS2 移植版发售将近一年的时间），但是又添加了不少的内容，比如后来大受玩家好评的艾达.王模式-----另一个任务，从不同的角度讲述了拯救总统女儿的任务和伞公司不为人知的事情。PS2 版发售后，即在各大媒体和网站上引起了争论狂潮，纷纷给予了极高的评价，有人认为这是动作解谜游戏的又一个新的里程碑，会成为划时代的巨作。后来的种种事实证明，此作不愧是生化史上，乃至整个 PS2 时代最优秀的游戏之一。

这里有个小插曲：当初这游戏只公布了 NGC 版的时候，拥有 NGC 的的玩家欣喜若狂，感到了属于他们的春天终于到来了，而与此相反的如我般只有 PS2 的玩家来说，那段日子简直如地狱般难过，尤以生化真 FAN 为重。但当 PS2 版的生化 4 公布的时候，情况和当时的反映整个颠倒了过来，这次轮到 PS2 的玩家庆祝自己的节日，欣喜若狂，手舞足蹈，而反观 NGC 的玩家，早已没有了当年的"涵养"，把矛头直接对准了背信弃义的 C 社，批判他们没有城信，答应 NGC 玩家的事情最后还是落空，并在网络上引发了相当规模的 PS2 玩家与 NGC 玩家间的口水大战。但在这里我想说的是，在这个事情上，如果透过现象来看本质，谁都没有错，毕竟商人就是商人，像 C 社，它不可能视 PS2 如此大的基数用户而不顾，为了利益的驱使，把做好的游戏转移到其它平台再赚一笔也是无可厚非的。当然啦，这种看法也是因人而议了，至今还有不少的 NGC 的玩家不能原谅 C 社当年的举动，实传为一段颇为有趣的佳话。

上了大学以后的我由于有了更多的事情，因此在游戏上的投入自然的就减少了不少，不过自己心爱的游戏是肯定要玩的。所以生化危机 4 的 PS2 版发售了有一段时间我才去买。

刚一上手，就被它独特的战斗系统吸引住了。完全不同与以往任何一部生化的战斗方式，尽管之前在杂志的介绍中已经对这个游戏有了一个大致的了解，也知道它的系统经过了很大幅度的创新，但是真没想到，确实是看到听到和自己玩到是两码事，只有自己亲自上手才能感受到这游戏的独特之处。说它具有划时代的意义一点都不为过。

首先，生化 4 屏弃了之前生化历来的那种生化特有的移动和战斗方式，采用了斜 45 度的越肩视角，

这样的感觉初看起来像是欧美人所喜欢的第一人称的射击游戏，但当我上手后发现，和第一人称射击游戏的感觉简直是天壤之别。我玩任何第一人称视角的射击游戏时都或多或少的有头晕现象，但是玩生化 4，无论怎么玩，玩多长时间，多累，都不会感到丝毫的头晕现象，也许这就是它和大多数第一人称射击游戏最大的区别吧。其次，它的武器自动瞄准系统和大多数的第一人称射击游戏很像，不过准确度要大的多。当用手枪瞄准敌人的头部后一枪爆头的快感，估计只有亲自玩过的人才能真正体会到。

武器的种类异常丰富，和之前的几作不同，生化 4 的武器大多采用了现实中真实存在的武器，无论是手枪，霰弹枪，狙击枪等，让人感觉像是拿着货真价实的真家伙，让玩家有更大的投入感。这作和前几作还有一点不同的是，生化的前几作的武器，弹药，包括加血的道具必须是在游戏流程中所拿到的，不过在生化 4 中，这一概念被不小的打破，除了在固定流程中所拿的武器外，本作还引入了金钱系统，对，你没看错，是金钱系统，用在战斗中捡得的金钱，在隐藏的商人那里买你想要的东西，无论是新武器，新装备，加血的道具，应有尽有。游戏中和前几作还有一点相同的是，本作继承了道具箱这一生化传统，不过道具箱可不是固定的，当你攒足了一定的金钱后可以上隐藏商人那里去改进，随着道具箱逐渐的扩大，能放入的道具也越来越多，最后会改造成一个名副其实的军火库。

创新体现在方方面面，就连生化系列一向的卖点在这里也被完全颠覆了。众所周知，生化系列历来是以恐怖的气氛，吓人的丧尸和紧张的战斗为卖点，可本作除了保留战斗紧张这一点外，其它的和前几作的感觉完全不一样。在本作中，没有恐怖的气氛（当然了，这点上因人而异，起码我不认为这作有多恐怖，起码和前几作比恐怖的气氛大大的弱化了），更没有了长着一副恶心嘴脸的丧尸，丧尸犬，追踪者之类的，取而代之的是狂暴的村民，和个别被病毒感染后的 BOSS 级怪物。不过气氛即使不恐怖但紧张感却一点没有减弱，相反，在步步为营的前进中，每一个小细节都需要关注，如果不去关注的话说不准哪下就挂掉了。尤其是当被大堆狂暴的村民围住的时候，那种紧张感是前几作所不曾有过的。而且本作不但需要自己前进，还要时刻保护好总统的女儿不受伤害，因为如果没有保护好她让她不幸阵亡了，游戏也会 GAME OVER，因此保护好她不受伤害也是重中之重。

本作的剧情由于我的理解能力有限而不是十分的明了，只是知道在第二作中大放异彩的年轻警察里昂，在本作中接到了一个重要的任务，那就是到西班牙的某在地图上消失的村落把总统被不明身份的人绑架的女儿找到，并保护她不受任何伤害的送回。当然，生化系列的一条主线就是关于伞公司的阴谋，想必此作也和这个有直接联系，通过在第二作中已〝阵亡〞的艾达死而复活来看，这作的剧情确实和伞公司有着莫大的关系。

如果说生化系列的前几作是解谜和动作相结合的话，那么本作就是像个纯粹的动作游戏。把动作放到了最重要的地位。但同时并没有弱化解谜成分，各种各样的解谜能让人大呼过瘾，而且丝毫没有牵强的地方，这就是生化系列的可怕之处。由于总统的女儿也参与到了其中，所以很多的谜题都需要双人协作才能解开，让人体会到了解谜更多的乐趣。

不得不提到的一点是，本作的游戏模式极其丰富，除了之前提到的艾达模式之外，还有佣兵模式等等极其有挑战性的模式等待着玩家，对于高手来说是个很好的挑战机会，在各大网战上的极限通关视频，佣兵模式的挑战视频等层出不穷，让人有一玩再玩的动力。并且由于此作的优秀表现，在各大媒体和网站上都被评为了 05 年最佳游戏，可见本作的优秀程度确实达到了一个全新的高度。



生化 4 可以说是生化史上的一次划时代的作品，不仅是基于生化系列中，哪怕是在整个游戏的发展史都会成为一个里程碑式的游戏，由于它的独特创新，使更多的人喜爱上了这个游戏系列，让更多的人参与到它美妙的游戏世界中，不论是对于刚刚接触游戏的新手，还是玩了很多年游戏的老鸟，此作都能够适合不同的人群，给不同的人群带来不同的快乐。如果说生化危机 3 给我的是惊喜的话，那么生化危机 4 则带给我的是种震撼，是一种对于游戏创新的震撼，本来多年以后，我渐渐的有些淡忘了此游戏系列，但是生化 4 的回归，让我发觉到我对它还是如此的喜爱，如此的迷恋。相信不久之后的生化危机 5，会给我带来新的感动................

7 年的相思对于热恋的人来说尚且不是段短暂的日子，更何况是对一个游戏系列，有着如此热忱的感情，不会随着时间的流逝而消逝。随着年龄的逐渐长大，也许今后我对游戏不会再有从前年少轻狂时的热情，更没有了对游戏那种痴狂的关注。游戏在我的生活中即将从一个必不可少的事物变得可有可无，但对于生化危机，这个我曾经魂梦牵绕的游戏，改变了我游戏人生的游戏，却无论如何也忘不掉。就像是回想起曾经的初恋女友，尽管时间过了很久，但那种淡淡的相思之情却深入到了内心深处，带着股甜甜的味道，即使永远不会把它拿出来与人分享，但作为自己曾经最宝贵的财富，曾经拥有，又欲何求？

THE END

360 度的冲击——360RP 日记

alick126

题记：

“RP”这个词不知道从什么时候开始迅速的穿红网络，以至于任何“常理无法解释的随机事件”完全都被归属与“RP”的范畴；大至彩票中奖，小至鱼骨卡喉，统统与“RP”有关--||，而购机这个玩家经常会面对的问题自然也在其列，本着“与时俱进”的开拓精神，我的“360RP 之旅”就此开始......

百无聊赖的周末......终于可以为这一周的忙碌画上一个局点，而大街上奔走的人群却没有因为着即将到来的宁静而稍作停滞；在街间巷尾的大排档狂灌最廉价的啤酒以及需要和“泻立停”捆绑发售的羊肉串并不是我这种“人文主义者”认可的休闲方式，相比之下我更喜欢一个人，就那样沉默着——以同样的方式对抗这座喧嚣的城市对待我的态度。

不知道从什么时候开始，“挥霍”开始变成唯一可能带给我快感的尝试。或者说在霓虹绮丽的都市之中，三五知己的相聚已经越来越变成一种不自量力的奢望，以至于每一点快乐都变得那样弥足珍贵。

楼下有一家所谓的“电子市场”，其实这类名号无非都是大同小异，批发散装的集瓒地而已。在市场的角落，一家小小的电玩铺子赫然在目，不知道这么小的门脸到底能不能赚钱，不过这家小店的老板依然神采奕奕的乐此不疲。

老板叫做 L，长发垂肩，不过可惜是男的--||，这种打扮貌似很有后现代沙文主义气息。永远话多的 L 是那种标本似的北京土著，不过他在举手投足之间却和那些传说中“十步杀一人，千里不留行”的 JS 相距甚远，认识 L 已经有一段时间了，我并没有觉得他是所谓的商人，或者说只是“S”，而至于“J”似乎还需要修炼......

“L，最近有什么新游戏么？”每次说出这句话似乎都是例行公事，“淘盘”也已经变成每周的必要专修科目。

“除了‘战国巴它吗’之外没什么新的......”

“...... --| 怎么好好的游戏被你叫得跟骂街一样？没有文化真可怕......”

“随便吧......现在是游戏的淡季，好东西不多......”

“......”

“......”

“买个 360 打发周末吧......多少钱？”我不经意的问 L。

“！！三、三千多......”L 被吓了一跳，似乎从来没有见过这么随意就决定入手一款主机的买家，就算有那也一定是传说中的阔少或者是白痴，而我貌似都不属于这两种情况......

“现货么？我现在就要。”

“没有，明天，明天早上我给你拿来。”

“不行，我现在就要，说不定明天我已经不想玩了......”说出这句话让我自己都觉得可怕，不觉之间自己竟然被这座喧闹的城市折磨到如此浮躁的地步......

L 光速消失在我面前，全力找寻着所有能够联络到的进货渠道，看来这单生意作为他这个僻静角落中半死不活的铺子还是很重要的。

“......”

经过 L 不懈的努力，最终的结果依然是最早明天拿货。

“那你就祈祷我的热情保持到明天早上吧......”

即便这样说，我还是给了 L 一千元的定金，借以安慰 L 忐忑的心灵......发现自己越发的雷锋了，小本生意也不容易......

这一夜并没有因为次时代就要来临而变得辗转反侧，记得在拥有 FC、MD、SS 的前夜，我都是彻夜难眠，或者从医学的角度来看，因为年龄的关系，神经类型变得稳定了--||

我觉得上班唯一的好处就是终于可以赚钱买自己想要的东西。我想不只是我，许多人都会有小时候在玩具柜台前，含着委屈和失望的眼泪，死命的咬着后槽牙，从肝里狠狠的发出“等我长大赚了钱......”之类的言语，然后转身跑掉的经历--||。单从这点来说，现在的我们应该算是幸福的。

对于 360 我根本没有进行之前买机例行的缜密调查，平均售价的高低、游戏类型的好恶、机器版本的差别......统统不问，买它的原因只有一个，就是因为“我想要”！

我承认这样的做法并不明智，很久以前我也曾经鄙夷过这样不理智的消费观，但是现在似乎逐渐变得可以理解了。这里的所谓“消费”只是一个表象产物，而真正掩含在这次消费之下的，应该是一种“发泄”才对——我不想再去做辛苦的调查，也不想为了几十块钱辛苦的讨价还价，这一切，只是为了安抚在现实中已经疲惫不堪的自己而已，别再有太多附加的条件。之前一直以为女人自称为了缓解压力而在商场疯狂购物完全属于毫无根据的自欺欺人，现在来看，其实男人也是一样......

虽然是周六，但这一天我仍旧起得很早，拉开床边厚重的窗帘，任凭第一缕阳光洞穿自己身体——闲适和慵懒其实并不是过错。抬眼望去，楼下繁华的两广路上车水马龙早已经穿流不停，宛若这个城市的动脉一般，无论我在什么时候将目光飘向窗外，总会看见这如许奔忙的车流，晨曦初至也好，拂晓降临也罢，变化的似乎只有东升西落的太阳和往复交叠的四季而已......

10：30 分，家里的门铃响过，L 已经送货上门了。对于这幢楼里的“VIP 客户”来说，送货上门一直是楼下“电子商城”的服务特色之一。

“辛苦了，哥们！”L 似乎已经汗流浃背，北京传说中的“桑拿天”这几天已经出现端倪了......

“咳！没啥，为人民服务么！”

其实我和 L 都明白，出于礼貌的原因，在这里省略了一个“币”字。

360 给我的第一印象是沉，接过 360 的包装，想不到这么的小的一个盒子竟会有如此的份量，看来网上有人抱怨 360 散热能力差并非虚言——这完全是集成度太高的结果。
打开 360 的包装，一切都是那么的随意和自然，再也没有当初打开一款新机的兴奋和紧张——记

得第一次拆包刚刚入手的 MD 时，紧张的程度简直堪比洞房花烛之夜......--||，还是那句话——神经类型稳定了。

简洁有余而时尚不足，这是 360 给我的最初印象，不过这种感觉到也符合西方人崇尚的"简单实用"这一理念；白色的机体厚重却又不失一种流畅的美感，不过换算成东方的审美观点来说，似乎更像是早先年间的枕头......--||

360 的手柄照比之前的 XBOX 稍有改动，不知道是不是因为白色的关系，似乎 SIZE 上面稍微小了一点，去掉了黑白两个键位，取而代之的是重新设计的 LR 键；START 和 SELET 键的位置也改到了手柄的中间部位，我一直觉得之前的黑白键以及 START 和 SELET 键的键位是 XBOX 手柄设计中的一大败笔，看来持有这种想法的人并非只有我一个--|，十字键和类比遥感的位置并没有变化，手柄中间突出的 360 标志作为遥控启动主机的开关显得非常抢眼，再加上无线手柄在"基因方面"特有的简洁（终于进化到没有联线了......），总的来说我对 360 手柄的操作感还算满意。

L 又不知从哪里变出一个"壮硕无比的"电源，并且号称之前 PS2、XBOX 所用的电源在 360 面前统统歇菜！看看电源上标示的铭牌，竟然有 500 瓦！我实在想象不出这么小的一款机器竟有如此大的"魄力"问鼎 500 瓦的功耗，在能源比较紧张的今天，360 貌似并不环保......--||
连接各种线缆已经是轻车熟路，而怪异的 D 端子由于实在没有相应的接口而被迫放弃使用，可惜了我高价入手的 HDTV 了--||，竟然没有发挥的机会，无所谓，视频线以后再配吧......接入音频光缆之后，一切准备就绪，轻轻的按一下手柄上的开关，一个崭新的时代就要开始了......

......

......！

就在 360 的启动的瞬间，在旁边不甘寂寞的电源突然爆发出强横的吼声，不遗余力的宣布今天的主角是它而不是身边白色的 360--||，以至于连接了功放后的 360 开机音效我都没有听清......仔细看看，原来电源自己还有一个风扇，这"激情四溢"轰鸣就是从这里发出来的；真怀疑电源是不是"黄 JX"牌的--|

"L！这可不行！我天生怕吵！"那种高低频率交替的噪音委实让我头疼不已。

"电源都这样......"

"少来！这样绝对不行，你有安静点的电源么？"

"有到是有，不过没有这个好......"

"无所谓了，这个我实在受不了！"

L 带来了两个游戏，传说中的"N3"以及"摔跤玫瑰 X"，其实我对这两个游戏都不感冒，N3 的画面的确华丽，但是在游戏的策略性方面似乎比之前的"炽焰帝国"还稍逊一筹，至于"摔跤玫瑰 X"，对我来说无非是朋友群聚时用于集体 YY 的观赏向游戏而已--||。

这两个游戏我只试了 3 分钟，证明 360 可以正常使用，这已经足够了，接下来的工作应该是 LIVE，这也是 360 的价值所在，因为从这个世代开始，"网络"这个元素将第一次如此真实的步入 TV 游戏的领域，从这个意义上来说，这不失是一种革命。

连接 LIVE 的工作比我想象的要简单，由于有路由器的存在，连接的步骤变得简单了许多，在 360 背面网络端口的旁边，有一个 USB 接口，对应无线网卡之类的外设；试了试自己手上的 USB

无线网卡，果然无从识别......垄断啊......--||，虽然深居书房的路由器和客厅里的 360 远隔"万水千山"，我还是"顽强"的变出一根 10 余米长的网线把它们连接在一起，检查网络设备，一切正常，作为第一次登陆 LIVE 的优惠政策，一个月的免费黄金会员资质启动！

首次登上 LIVE 的感觉果然非常新鲜，虽然在这之前我已经无数次的在 PC 平台上感受过这种虚拟世界的融合，但在 TV 游戏的平台上，这似乎还是第一次。进入 LIVE，很有免费的小游戏可供下载，但即便是这种小品级的游戏，也依然是 DEMO 版本......随即本能的想去搜寻各种"破解补丁"--||......哎......恶习呀......

关了 360，随着 L 来到楼下，L 在他的铺子深处掏出一个满是灰尘的硕大电源，比刚刚的那个有过之而不及，但因为没有风扇，所以想必噪音不会那样"绕梁三日"......

离开 L 的铺子，直接冲向地安门。如果说北京经济的中心是朝阳的 CBD，政治的中心是长安街上的中南海，那么游戏文化的中心绝对应该算是地安门的所谓"游戏一条街"，身居北京的玩家大约都会知道；虽然 JS 在这里群居，但是如果想要挑选称心的配件，这里仍然是不二的选择。

原装的分量线在这里竟然要 400 多！貌似已经超出了我心理和生理能够承受的极限--||，怎么也不能理解为什么一个原装的无线手柄才 300 多元而区区一根分量线却要这个价码......好在基于 PS2 的经验，分量线的话组装（前提是所谓的'高仿'）和原装的效果几乎没有分别，这样的话显然还是"国货"更有吸引力，100 元组装分量线入手。

淘盘相比之下就容易很多了，一直以来都很喜欢的"使命召唤"终于入手，而问到"合金之狼"时却被告知没有......正准备离开，突然又听身后的 BOSS 说有一款游戏叫做"合金猎犬"......当即扑到--||，挣扎着站起来告诉 BOSS，其实我要的是"合金狼狗"--||

回到家里已经是下午时分了，打开空调，因为据说 360 常常因为室温过热而罢工死机，打开 360，绚烂的 LOGO 赫然出现在我的面前，崭新的世代就这样的一览无余的展现在我的面前，对于我的游戏生涯，这将是崭新的一页。

换上了分量线，切换到 1080I 的瞬间果然感觉到所谓"高清"的美妙感觉！实事求是的说，差别还是很大的，但是这是建立在 42 寸等离子电视的基础上，感觉就好像轻微近视的人戴上了眼镜一般，清晰明丽了许多。

如果说 360 带给我所谓震撼的话，那么 1080I 的显示效果应该算是第一次震撼——The First Impaction.

接下来的感慨应该是 360 的音效了，虽然我不是发烧友，不过那几种基本的解码方式还是了解的，DD5.1 的音效虽然是一种早先确立的标准，但是我一直觉得在环绕音源的支持下，这种方式比 PS2 现在范用的杜比逻辑解码在声场的定位方面要清晰太多！（废话，处理能力在那里摆着呢，后者貌似是一种模拟解码技术，太深奥，不懂别瞎说......--||）

这两点在"使命召唤"这款游戏中表现的尤为明显，之前我已经在 PC 上打通了这款游戏，但这次画面和音效的强大感染力不得不让我重新认识了这款游戏，身边炮火的轰鸣，身后战友的吼声，只需要一瞬间就会把你带入那个战火纷飞的时代，虽然这么多年以来，游戏的画面和音效已经早不再像多年以前那样对我们有着致命的吸引力，但是这一次，我仍然被这精致的画面和细腻的音效所折服，这就是科技的力量！

接下来最大的震撼即将到来，这是我之前所不曾料想的......

"使命召唤"的第一关还没过，荷枪实弹的德国兵刚刚冲上来，画面便嘎然而止，随即音效消失，

手柄也完全失灵！虽然之前也听说过类似的传言，可是刚刚开机也才不到 15 分钟而已呀......难道真是像传说中的那样，是由于机器过热造成的？打开舱盖，发现里面的碟片果然热得烫手......随即又把客厅里 3P 的空调的温度降低了两度，360 重新启动......

随后就是接连重复上的过程，360 不断的死机，空调不断的降温，由于室温不断降低，客厅里那些能够飞上 20 余层的"超强特工蚊"也都纷纷扑街......我这才意识到已经不是温度的问题了，不过还是暗自庆幸，因为好在身边还有 360 可以取暖，否则可能也会和蚊子落得同一命运......==|

根据我的经验，360 死机的时间大约在 15 分钟左右，对于刚刚入手的新机来说真是"婶可忍叔不可忍"!无奈之下拨通了 L 的电话，经过商议，觉得可能是电源的问题，于是决定明天早晨更换电源再试......

360RP 之旅，就此拉开序幕......

清晨，L 果然如约而知，带来了传说中的"进化版"电源，其实现在想起来当时真的是大意了，那个电源我就不应该试用，因为明显就是伪劣产品。

虽然我对电器没有非常深入的了解，但是凭借常识也应该知道 500 瓦输出功率的电源总不可能只有一个闹钟大小吧？！当时也是睡迷糊了，看了看电源上的铭牌，500 瓦没错......唉，真是低估了国人造假的胆量和魄力。

这个"袖珍电源"没有挂任何负载，空载状态下就会发出骇人的"怪叫"，L 觉得非常奇怪——早上我去拿的时候还没这样呢......

就在这时候，我把 360 的电源接头接在了这款"袖珍电源"上，别说，"袖珍电源" 到是立刻安静了，可没想到 1 秒钟之后，"袖珍电源"突然在我的手里腾出一股浓烟，我条件反射般的把它扔了出去，一阵刺鼻的焦味扑面而来！

"快把电源拔啦！"L 死命的喊道。

拔下电源，我们俩似乎都惊魂未定，L 更是觉得万分抱歉，事以至此，埋怨他也没有任何用处，看看如何补救吧。

换上昨天可以正常工作的电源，果然不出所料，360 已经永远的沉默了，传说中的"烧电源"原来这么容易？为了确认到底是电源烧了还是机器已经永久损坏，我们又跑到他楼下的铺子，那里还有一部 360 自带的电源，经过测试，机器倒是没有什么问题，看来 360 自带的电源已经烧坏了，L 倒是承担起维修电源的责任，把那台 360 也顺带带走，希望明天能够和他上货的批发点交涉一番，把这台机器换掉......

其实我对换机器不抱太大的希望，因为毕竟 L 不是那种进货量很大的商铺，在那些财大气粗的批发站 BOSS 面前 L 根本只是个二流角色，何况这个小门脸每天赚不了几个钱，为了这台 360，L 这几天跑了好几次，光车钱就花了不少，我也不忍心再强求他什么......哎......自己又 TM 雷锋了......--||

离开 L 的铺子，窗外暴雨倾盆，北京在这个季节很少会有这样爽快的大雨，说起来这里距离我家楼下只有不到 5 米远，心想干脆两步跑回家得了~~~而就在这时候，RP 灵异事件再度发生......

就在我跑出商铺的一刹那，一阵大风卷着雨水，没命的排在我的脸上，刹那之间我的眼镜就被无情的掀掉，我只是抹了一把脸上的雨水，低头想要去找眼镜，却发现地面已经是一片白色的耀眼

水花，转瞬之间，我的眼镜已经不知去向！

送我到门口的 L 急忙回去找伞，借了半天终于找到，光着脚和我一起找起来，好久没有见过如此有魄力的雨水了，似乎从高中以后就再没有淋雨的经历（那次是陪着一个失恋后的哥们......--||）......可惜地面早已经是一片汪洋，最终搜寻计划宣告放弃......我现在也想不明白，在没有下水道，仅仅 5 米余宽的甬路上，这副眼镜究竟是如何消失在众目睽睽之下的呢？（听起来简直就像是大卫的魔术......）RP 就是这样，用科学根本无法解释......

淋得浑身湿透的我回到家里，打开淋浴半天才缓过神来，回想着这几天的遭遇，也不由得觉得很郁闷——那副眼镜打完折比 360 还要贵出差不 1 千元......

回到家里"卫生委员"（在下的 LP）安慰我说破财可以免灾，我笑着伸出双臂，把她紧紧的搂在怀里，算是对这几天奔忙的慰藉吧......这种感觉，好安逸。

新的一周开始，根据最新的科学统计，"周一"这天心脏病、脑淤血等等可以将生命"秒杀"疾病的发病率要比其它六天高出 N 倍。这个理论并不难以接受，因为每每听到什么"周一是一周的新开端，是生命的又一次猛醒......"之类的胡言乱语总是觉得这完全是痴人说梦自欺欺人而已，人们把生命以七天为界，人为的分成诸多的轮回，而每次轮回的开始都是一种阵痛，我对这一点深信不疑。

下午下班以后跑到 L 的铺子，还是那样的生意惨淡......--||。不过 L 依然有的平衡——隔壁的一家玩具铺子似乎从来没有开过张，而里面的 Boss 却成天抱着一台老旧的 NGC 不知疲倦的自己玩着"马里奥赛车"......

"眼镜找到了么？"

"托您的福，没有......"

"--||，那你没悬赏门口的保安，一经发现那副眼镜即刻通知你。"

"当然有了，赏金人民币 500 元......"

"！！"

似乎就在转眼之间，L 一把把店里面正在看杂志的 GF 拽出来，怒不可遏的埋怨："昨天让你帮着好好找，你也不好好找，你看！"

L 的 GF 根本没明白是怎么回事，作出委屈万分状......

"你等着，我这就出去找！"L 光速消失在我的实现当中。

我有心无心的翻着游戏本子，这种出售游戏的方式大概只有我们的国家才有，真不知道是幸福还是不幸......

不一会，L 回来了，满脸失意的样子"看来那些钱不是给我准备的......"

--||

L 的效率还算高，电源已经修好了，修理的费用我并没有让 L 出，就算是回报你那天在雨里帮我找眼镜的情分吧......

360 死机的顽疾还在继续，找遍了几乎所有的网站，这样的情况确实非常少见，即便咨询了香港的 360 服务热线也依然没有结果，不过被告知如果封条破损的话就失去了一切保修甚至是维修的权利，哎......刷机的代价......--||

折腾了好久，死机的频率已经被确定在 15-20 分钟，并且"发挥"的非常稳定--||，即便使用 Z 版的软件依然如故，更过分的是 Z 版的"山脊赛车"，跑不到第二圈注定死机......--||

360，这就是你给我的所谓"震撼"吗？

忙碌的周一，好困呢......睡......

"归零"——这是一个航天工业中的普遍用语，通俗意义上的解释应该是解决产品研发中出现的质量问题，通常按照"确定故障-故障现象浮现-解决方案讨论-最终解决"的流程进行。由于 360 故障频出，问题的现象集中（就是死机--||）所以"360 归零预案"今天正式启动！

360 自带的电源已经修好了，L 又找来一个硕大无比的新电源，号称这是自己的"镇店之宝"--||，看来这回提供 500W 的功率输出应该是没什么问题了，面对这台 360 死机的"顽症"，我开始了最后的努力......

故障的现象也已经不需要再多说了，被怀疑的部位有如下几个：1、环境温度、2、电源功率、3、碟片质量、4、网络干扰、5、硬盘问题、6、其他......不难看出，几乎所有的外设统统没有逃出嫌疑，其实网上也有很多人在讨论 360 死机的原因到底是什么，所以我一直觉得本着这种严谨务实/一丝不苟/实事求是/与时俱进的学科态度进行 360 故障排查对于我的游戏生活以及网上诸多被同样问题所困扰的玩家都是有着非常深远的指导意义以及现实意义的......（这种话说着还真是费牙呀......）

废话少说，"360 死机问题归零计划"始动！

1、环境温度。 根据多次试验，这个问题虽然能够导致 360 死机但绝对不是一个主要因素，而且在一般具备空调的环境中，在 28 度左右的室温范围内 360 连续工作 5 小时以上应该没有问题（这里面的某些测试数据是我后来用另外一台正常的 360 测试得到的），另外 360 还具备高温自动关闭功能（这一项我没试验出来，但是貌似确实具备这样的功能），当温度达到临界，360 会自动关机。 所以一般意义上的"由于室温引起的死机"问题往往是因为电源和 360 没有处于一个通风良好、利于散热的位置所至，因此说环境温度不是一个决定性的因素。

2、电源功率。 这个问题其实只是针对日版机器提出来的，至于电源的选择，网络上有很多专门介绍的文章，总的来看还是应该到专门的电器营销店购买标称 500W 已经相应电流强度的电源，这里再次提醒大家千万不要低估国人造假的实力和胆识，明明只有 50W 的电源就敢往上写 500W，这样造成的后果就是 360 的原配电源被瞬间秒杀，但是在鼓楼的很多店铺中，我们也可以看见 Boss 使用之前 PS2 用过的那种很沉的 230W 标称的电源，这种情况下 360 依然能够正常工作，这只能说明电源的质量不错，但是这种做法并不可取，因为在处理不同级别的运算时，360 所需的电量是不同的，所以 230W 的电源还是比较危险的，经过反复测试电源的功率低下确实有可能（注意，这里只是说'可能'）造成 360 在高负荷运算下发生死机，但这种情况极为个别，所以说电源也并不是主要问题。

3、碟片质量。 目前散装 360 碟片的质量相比其它平台上的碟片质量来说整体水平还是要超出很多的，虽然也曾经有人提出使用所谓的"金盘"就不会发生死机的现象，但是经过实际测试，这种说法并没有充分的理论以及事实案例作为依据，而且很多 360 运行 Z 版的时候都会发生死机的故障，所以就算碟片出现人为的划痕，360 也会提示"碟片无法读取"，而不会造成死机这类系统性故障，因此说，碟片质量也并不是导致死机的直接因素。

4、网络干扰。 这种说法就比较怪异了，来源是因为之前有人说自己的 360 插上网线之后就会偶尔出现死机的情况，而拔掉网线游戏就一直运行的很顺利。这种说法貌似缺乏科学依据，而且经过我的实际测试，无论是否接入网线，这台 360 的"死机特技"都发挥得非常稳定--||,所以"网络干扰说"也不足取信。

5、硬盘问题。 这个问题是在咨询香港 360 服务部的时候那边的技师提出来的，如果 360 出现频繁死机故障，可以尝试一下不带硬盘进行工作，不过这似乎只是一种非常理论性的说法，实际测试中并没有起到什么作用，而且纵观目前网络的各种反馈，对于 360 硬盘的质量问题的反馈信息还非常少见，即便有一般也是因为人为造成的硬盘接触不良，重新插紧之后问题现象消失。

6、说实话，最后只剩下其它了，这里的所谓"其它"大约包含两个方面，而这两个方面恐怕都是致命的。

A、360 机体先天不良！ 这个问题对于日本或者是香港的玩家来说根本不算问题，虽然官方貌似没有明确承认，但是确实有一部分 360 存在先天性的缺陷，这种问题的解决途径很简单，把机器邮寄会维修部就可以了，不过前提是你的 360 封条必须完好无损，另外就是邮寄的单程费用需要由买家来买单，这项的质量非常高，网上有人就将自己的问题 360 邮寄到日本，更换了主版和内存后，问题现象消失；而香港方面更是承诺这种情况可以当时更换新机。但是对于目前广大的 360 刷机用户来说，享受这种服务的权利已经随着封条的破损而不复存在，再加上目前国内的店铺别说是配件，就连 360 机体的好多相关原理都没有搞清楚，所以更别提所谓的"维修"了，再加上目前光大的 JS 普遍不会同意更换"问题 360"，因此，如果刷机之后的 360 发现有这种频繁死机的故障，在目前阶段几乎就是无药可救。

B、刷机原因。 任何看似"占便宜"的做法其实都会有隐含的风险在里面，刷机便是如此。虽然现在这方面的说法很多，比如有人反映因为刷机原因造成光驱弹出失灵、光驱工作温度过高甚至是光驱完全不能读盘的情况，但是在散装巨大的诱惑面前，还是有很多人愿意做这样的冒险，但是是实施的说，刷机报废光驱的事情并不多见，而且随着 JS 技术的不断成熟，现在所谓的"完美刷机"也不再是什么奢求，但这种风险确实存在，至少在目前这段时间，还没有能够完全避免类似事故的办法。

PS：这台"问题 360"经过多方"专家"会诊终于还是宣告"医治无效"--||。现在，这种"无名顽疾"在游戏界已经有了一个统一的名称——"RP 类问题"。虽然本例病例医治无效，但是它的"临床反映"还是具有典型参考价值的，这里也可以作为新人购机的几点建议，纯属个人意见，不当之处大家多指教：

1、"问题 360"运行时噪音较大，这一点是通过与正常 360 对比后发现的，所以我一直怀疑"问题 360"的症结还是应该在光驱上。这一点如果作为购机经验的话，不知道有多少可操作性，因为毕竟不是每个人都会有过"360 操作经历"之后再去购机，当然也无从鉴别。简而言之，正常 360 的运行声音比较平稳，读盘时光驱加速时声音和机体本身都比较稳定，而"问题 360"运行时噪音比较嘈杂，光驱加速时感觉机体有轻微震动感。

2、运行温度。虽然普遍来说，在结束 360 游戏之后，取出光盘，光盘的温度都会比较高，但"问题 360"的光盘温度明显高出正常机体很多，虽然没有确切的温度测量数据，但是凭借手感可以很明显的感觉出来。总的来说，正常 360 在运行一段时间后（比如说 1 小时），光盘感觉 "微温"，

当然要比之前的 PS2、XBOX 的温度稍高，而"问题 360"的光盘取出之后绝对要用 "烫手" 来形容盘体的温度，并且这种升温的速度非常快，一般来说不到 30 分钟盘面就已经非常烫手了。

3、手柄方面目前尚无太多的故障报告，只是在这里要提醒大家，虽然目前 360 的手柄似乎还没有"仿制"的一说，但是却经常有 JS 将及其随机付送的手柄掉包，换上之前用的东西以旧充新，而且根据多方面的反馈，360 手柄的 L 遥杆，在执行"L3"操作（就是向下按）时有极个别手柄此按键功效失灵，这一点大家在选购机器的时候需要注意。

4、关于机器的版本，这个问题网上已经说过很多遍了，仁者见仁、智者见智的问题；日版机虽然比较便宜，但是 D 端子绝大多数国内的电视恐怕都没有这样的接口，再加上需要 500W 的电源，不仅不比港版机器便宜多少，反而还要增添不少麻烦，特别是电源的重要性我在上面已经陈述过了，我个人以为还是港版机器比较方便，毕竟拿回家里就可以直接享受 HDTV 带来的高清世界！另外现在市场上似乎还有所谓的"韩版"机，配制和港版一样，但是 JS 一般都会死命的推荐你买日版机，因为配件才是他赚钱的大头。

5、试机。这个过程非常重要，除了要注意上面提到的声音、温度、手柄按键之外，还有一点需要特别说明，那就是游戏的 时间尽量越长越好，至少要有 30 分钟，因为一般如果会有死机故障发生的"问题 360"死机的时间大约也就是这么长，试机的游戏推荐"使命召唤"、"N3"以及"山脊赛车"，根据经验，这些都是比较容易死机的游戏，购机之前可以带着这几个游戏进行测试，如果在测试过程中出现死机的现象，这台机器一定有问题，请千万不要购买。

6、刷机，这个问题我想已经没有什么必要说了，就像之前曾经有人对我说过的那样——如果我买得起 Z 版我肯定也不会选择刷机的......我不想在这里褒贬什么，也不想把这些问题上升到国情人文的高度，只个问题，还是留给我们的万家自己考虑吧......

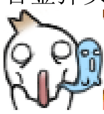
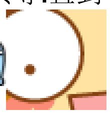
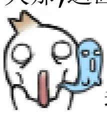
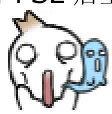
RP 日记写到这里差不多也该告于段落了，我不想再去难为 L，因为知道他也无能为力；不过这并不妨碍我享受次时代的乐趣，因为已经又有一台港版的 360 入住我的游戏世界了......上班的唯一好处就在于此......

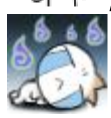
平心而论，360 确实带给我些许的震撼，但 这种感慨并不是来自游戏本身，而是源自科技的力量，这部主机让我由衷的感慨科技可以将娱乐本身提高到这样的高度，而至于游戏本身......我只能说，我将继续等待。

私的 PS2 史

zhrwk

仅以此文纪念那些逝去的日子

上世代的主机 PS,SS 都玩过,BIO,SAKURA WAR 等等,在 PS2 发售后,发觉没什么游戏吸引偶,情况有点像现在的 PS3,所以那时期挺迷 PC 游戏的,CS,红警 2,星际,也玩了一段时间的 ARC,1945,合金弹头等.直到 02 年底在某杂志(忘了是游戏机还是电软了)看到了 AC4 的图片,被震撼了
天那,这画面太逼真了.我一定要买来玩,买好 PS2 后上的第一个就是 AC4,玩了第一关再次震撼我以后玩不到这么好的游戏怎么办

老是打飞机也是不好的嘛,伤身体呀,期间又够入了一些其他游戏,突然发觉自己对很多游戏失去了兴趣 我真的老了么

ACE COMBAT 4----------买 PS2 的动力,"罪恶的源头",以一个失去亲人的小男孩的眼光和玩家的角度去描写一场世纪战争,敌方的王牌机队 YELLOW 队队长和女僚机刻画极其深刻,原本造福人类的大炮瞬间却变成杀人的利器,整个篇章时刻都处在压抑的气氛中,在体会起内涵的同时,自己也接近成熟.

最的事:一个数百小时的记录被误删

阿尔阁斯战士--------------当初买它是看到预告上壮丽的景色和可以破坏一切的破坏美学.打了之后也感叹:这景色真美呀,天空之城太壮丽了,对于手感什么的反而不计较了,反正 ACT 只通 EASY 难度

最的事:只通 EASY 难度

DMC1-------原本没想去玩的,被人强力推荐后从那人那抢了一盘过来,玩过之后,被吸引住了,真是爽快之极,虽然是 EASY 难度,但是打的乐趣丝毫没有减弱,除了自己水平比较囧外,其他都没什么遗憾了.

最  的事:到现在水平还是只能在 EASY 混,打过几次 N 难度,都在第三关被秒掉,发誓只打 EASY 难度

龙背上的骑兵-------------说实话当初挺期待的,但是玩到第四章就没动力玩下去了,最近从友人那里复制了个记录,有时间把它完成吧

最  的事:没有漂亮的 MM 角色给我动力玩下去

荣誉勋章 前线-----------买的第一个 EA 出的游戏,当初还不知道那么多人反 EA,玩过之后我也反了,重要是接受不了那糟糕的操作,但是玩下了感觉是,当兵真不容易

最  的事:不知死活的直冲

恶魔城-----无辜者的悼词:作为一个从月下来的月下饭,当初对这游戏也挺期待的,而且难度也不小,拿鞭子抽怪真爽,叫我女王叫我女王,哦活活  ,虽然制作者也算用心做了,但是场景没特色,音乐还是不错的,所以只通了一周和隐藏关就没继续玩

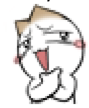
最  的事:读盘容易死机,这才是没继续玩真正原因

恶魔城-------暗黑的诅咒,读盘容易死机所以只玩了三关就飞了,虽然制作人计划吧 GBA 上的一些要素加入和创新,但是读盘容易死机使我无法体会了

最  的事:读盘容易死机,这才是没继续玩真正原因

DMC3/SE------超爽快的一个,发觉自己打这个游戏比 DMC1 上手多了,至少能完成 H 难度,虽然 DMD 难度还是死的快,但是已经很知足了，制作人也考虑到了鸟雏的需求,武器的切换,华丽度的上升,私这个苦手也能打个 SSS 出来还真值得纪念.

最  的事:己打出了 SSS 来

ACE COMBAT 5---------------也是超喜欢的一作,可能因为太喜欢了反而写不出什么了 
好莱乌的剧情,虽然好莱乌剧情大家都说烂,但是好莱乌大片大家都看,我这也算随大流吧.音乐真的是不错,特别邀请了维也纳交响乐团来演奏,貌似游戏比较少的吧  ,最重要的一点,里面有MM,虽然是冷美人型的  ,发觉自己听的 OST 多,游戏到玩的比较少了,有机会的话推荐各位去听一下 5 的音乐

最  的事:用 5 的主题曲做了个 MV,给 AC 做应援了

DMC2---------超失望的一作,只打了 2 关就飞盘了,不爽快,打击感不好,而且女主不符合私的审美观,SO:没动力

最  的事:说通关可以用 1 代女主,但是实在无动力通关

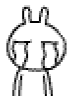
混沌军势--------感觉和 DMC2 极其相似的一作,不过召唤出手下去踢馆还是不错滴,特别是最强之兽获得后,哦活活  其实场景可以做的再宏大些,剧情还是让我们 54 之吧

最  的事:可以 PL 的女主也

ACE COMBAT 0----------系列里最探讨人的本性的一个游戏,"谁是受害者,谁又是加害者","什么是和平","真的消除国界就可以了么","国家是由居住在其国境之内的个人组成的。
只有得到人民的支持，国家才会成为国家","国境到底代表什么?人们的生存意志是什么？""战争对于政治家来说只是一种解决问题的方式，而对于士兵这意味着生存"
现在游戏越来越快餐化的情况下,能深刻地体会这么一款有内涵的游戏,实在是太难得了

最  的事:某次通关后记过在看风景没注意撞了,要重新来,前面都没记录

BIO4----------同样是少数几个能让我重复打的游戏,尝试过各种各样的通关方式,佣兵的成绩在A9 也是能进前 10 的,除了解迷被大幅弱化外其他的可玩性大赞,其实解迷怎么说呢,老卡这么做估计是为了吸引更多新手,毕竟私是不杀光不爽星人,只是唯一比较有遗憾的是 ADA 阿姨的衣服不能更换(ADA:TF!叫姐姐),有水着装就更好了(ADA:继续 TF!)

最的事:某次用老金玩佣兵人物,误删除系统记忆,全部要重新来

发觉自己对 RPG,SPG 和 ARC(帝王:TF!是 RAC)没有爱,玩的游戏比较窄,像 FF12,格三,传说都是买了盘看的,现在对 RPG 真的没心思,估计时间有限,而且还是个运动和赛车白痴以后有空了把没通的都通了吧,顺便等 PS3 降价

差点忘了给 AC0 拉票了,请大家去支持那少有的内涵游戏(非彼内涵)

http://bbs.a9vg.com/read.php?tid=637401&fpage=1

谢谢大家了

曾经岁月--那年我们年轻

amakusa1999

2005 年 1 月 12 日更新

=熟悉的陌生人=
[三人组：小雷、老郭和我]
[初中时代初见 SF2 和 MD]
[第一个游戏成绩]
[厕所边的游戏厅]
[Game 集中营]

熟悉的陌生人
我喜欢冬天的夜晚，因为人们怕冷，会瑟缩的躲在屋子里。如果偏偏他又是一个游戏爱好者，那么一杯热饮，一个好玩的游戏会让夜晚变得更加温暖。起码，我就是这个样子。
夜色已经很深了，在 Kai 上被 halo2 的高打们蹂躏了一顿后，休息时电脑上线偶然碰见一个陌生人叫做笨笨熊的人在和我讲话，他的个人注释是一句话：年华似水，我们流逝的不止是青春......
原来他是我高中的死党之一小雷，也喜欢游戏，大学他去了西南部学习计算机，毕业后留校任教。大学毕业后的几年，我们很少见面，去年他母亲过世，他奔丧时路过北京市，我们匆匆的见了一面，并且找到了当时高中我们 3 人组的另一个成员：老郭......那次聚会距离上次我们 3 个死党在一起已经至少有 4-5 年了，但是对于以往高中的日子的回忆，快乐总是很多的，忧愁总是很少的。

笨笨熊：我是小雷，这么晚了你还不睡觉？22：47
天草：哦~我在玩游戏，你呢，怎么换了号码？22：47
笨笨熊：那个基本不用了，躲避一些人而已 22：48
笨笨熊：我 12 月初就结束所有课程了，还有 2 个月时间，真无聊 22：53
天草：无聊就玩游戏吧 22：55
笨笨熊：有什么好推荐？22：56
笨笨熊：我下了 MD SFC 模拟器，我正在玩灌篮高手 22:56

...........Sega MD 的《灌篮高手》，曾经高中生活，一切都已经很遥远模糊的记忆，在这一瞬间，却又清晰起来，像电影的各种片断不断的在脑海中放映着！
我突然想：我应该写一点东西作为对过去的那段时光的回忆，也做为对自己和朋友在生活甚至在游戏上面历程的回忆，不管那个回忆是美好的还是晦涩的......

[三人组：小雷、老郭和我]
刚上高中的几天，挺不习惯，觉得一切都很别扭。陌生的学校，陌生的教室，陌生的同学......我似乎是一个不太爱融入周围环境的人，活得比较自我，爱和恨两个极端。一个表现：初中毕业的时候特别流行写毕业留言本，有几个同学递给我留言本的时候，我竟然记不得他们叫什么。
不过还好的是，在这个陌生的班级仍然有认识的人，初中的同学曲奇和小雷，曲奇高高壮壮的在初中就总和我打打闹闹，小雷个子比我高一点属于脑子很好用的那个类型的。而在这个新的班级，我的斜后桌有个高高瘦瘦的家伙，带着一副深度眼镜怎么看都很猥琐，而这个家伙就是老郭。
那时候，我们的城市没什么公共汽车，便利的交通工具就是自行车。曲奇的家比较远，所以天天放学就早早骑车走了，小雷和老郭则选择住校，住校相对自由的空间会大一些。我家距离学校超级近，近到我在家听到预铃出家门上学，都不会迟到。
所以我们 3 个总混在一起，关系渐渐的就不错了，可能也是因为都喜欢玩游戏的缘故。偶尔也总能谈谈初中时代的往事，比如：如何翻过初中后院极高的院墙逃课去游戏厅，如何因为三国志别人多

吃了一块肉而当场大打出手，如何在学校大门前十多个人和十多个人群殴......那时候老郭因为不是一个学校的就插不上嘴了，显得特别郁闷。
不过一有空他就谈论他在初中的感情，他总是描述一个女孩，讲述她的时候她的眼里流光溢彩，他的描述居然远比我们的描述更加精彩，而他的故事中的那个女孩我们甚至一直在意识中惊为天人。后来在老郭的一次生日上，在我们的强烈要求下，终于神人落地了，但是和我们印象中的落差之大，实在令我们现场瞠目直播了好久，吃饭期间老郭一见到女人就心虚的毛病再度发作，居然把酒倒到了那个女生的裙子上，然后居然无意识的伸手去摸，我和小雷刚喝了一口啤酒，当时转身就喷了......

[初中时代初见 SF2 和 MD]
高一的时候家用机仍然是 FC 的时代，街机还是 SF2 的时代。我的老爸其实很娇惯我和我的弟弟，早在我上初中时就在出差广州给我们买了 FC，以为这样可以把我和弟弟从 FC 的游戏厅拯救回家里了，但是事与愿违，我们更加的喜欢玩游戏，而街机这期间迅速发展使我们又多了一个战场。
初中的某天，在狐朋狗友的引诱下，东绕西绕东拐西拐的找到了一家位于居民楼 2 楼里的无牌照街机厅，在这里第一次看到 SF2 的画面，实在和 SF1 的游戏找不到任何相似处，真漂亮！
更令我震惊的是在里面房间我第一次看到了 2 台 MD 游戏机和可以秒杀 FC 无数次的画面的 MD 游戏，很久以后我才知道当时他们玩得那个游戏叫做：怒之铁拳 1。
等着玩 MD 的人太多了，就买了几个币玩街机。要玩游戏都要排队，几个横版打关的都人满为患，只有 SF2 无人问津，因为都不会玩......真是罪过啊，我便上去玩了近 10 个硬币，当时悲惨情况就不说了......

[第一个游戏成绩]
而到高中的时候，SF2 对战变得非常的流行。SF2 成了各个游戏厅不可或缺的摇钱树，甚至很多游戏厅都有几部 SF2。作为新手想找个机器来打打电脑找快感可能性很低，一旦你投币就会有人过来和你对战。
那时经过了长期的历练的我对 SF2 的系统已经有些了解了，当时对 4 大天王很着迷。而随后的 SF2 加强版里的 4 天王可以选用真令我高兴极了，考虑再三，最后捡了钩王和警察这两个来修炼，结果很快就有了效果。用这两个人物的时候，输得次数越来越少了。
刚上高中不久的一个周末，偶尔路过第一次见到 SF2 的那个游戏厅，那里正在进行 SF2 的比赛，左右也是没有事情，就参加了。结果，当天参赛的竟然没有一个人击倒我操纵的警察，最后得到了周冠军，奖品是 100 枚不能换钱的游戏币。

[厕所边的游戏厅]
可能很多高中为了加强管理，都采取了半封闭式的教育方式。每天除了早午晚 3 次才开校门其他时间不允许学生们随意的出入学校。当然对于活泼的男孩子而言，任何高墙都不能阻挡他们绝对自由的脚步。
我们高中的的北院墙有一个低矮豁口，不费吹灰之力就可以翻过去。豁口的后面是一个最原始的那种公共厕所，这条路比较脏而且散发着公厕独特的味道。虽然如此，仍然有很多人都在体育课、午休、放学或者逃课时候从这里穿过，而他们的目的也只有一个：距离这个豁口不远处的一家街机游戏厅。
这个十几平的游戏厅的游戏机也只有 6 台，包括 2 台 SF2（1 台 3 键重拳、重脚、轻拳和 1 台 6 键齐全），1 台贴着严禁吃肉的三国志，1 台电子基盘，1 台恐龙岛，1 台惩罚者。
这里经常人满为患，当然我也是其中一个比较熟悉的身影。因为高中时候我的 SF2 水平比较强的缘故，所以很多人都认识了我。
上次回家的时候，路过那里发现那一排房子早已经拆迁了，刚好此时学校中午放学，有 3 个高中生谈笑打闹着和我侧肩而过，我转过身，望着他们的背影，似乎其中一个就是曾经的我。

[Game 集中营]
上初中以后，很多新类型的出版物逐渐出现在我们这个落后的城市，最早是漫画，然后就是杂志。

我所在的城市被一条江分为南北两个部分，中考前为了放松心情去江南亲戚家溜达，在他们家附近发现一个不错的书刊亭。从门口的新书到驾，以及精品推荐就感觉到这个书店和其他的书店的不同。于是进去溜达了一下，居然被我发现了一本游戏相关的杂志，而且是创刊号，这本创刊现在如果拿出来和现在的杂志比较实在是渣的不行了，但是作为国内第一个电子游戏方面的杂志这个意义还是很重要的，这本杂志的名字就叫做《Game 集中营》。而这个杂志后来我也一直坚持的买到了 1999 年，也在上面发表过几篇文章。
在发现新大陆以后，我居然发现这个东西真不好买啊，诺大个城市只发现这一个地方有销售，所以每期我都从江北到江南买得很辛苦。这种情况持续到了我高二分文理科班，我终于找到了一个家就在书店边住的同学让他每期给我带，我才不用来回奔波。
而这些书刊断然不能被父母发现，所以我都匿藏在床底下从前装万能积木玩具的大箱子里，包括星球大战一样封面的攻略指南《游戏一点通》和每一期《Game 集中营》。上学的时候，我一般每天 10 点左右就睡觉了，如果有了新的刊物则会听到父母睡去了后，悄悄打开台灯反反复复的看上几遍才能睡去。父母偶尔也会来临检，终于有一次由于太投入了，没有听到老爸蹑手蹑脚的声音，被逮到了。一本集中营被老爸从中间撕开扔在地上，早晨我起来发现那本书没有完全撕碎还连着一点，于是悄悄收了起来。
现在偶尔翻出那个杂志，总觉得不是滋味，父母其实是期待你能够出人头地，不希望你因为什么而荒废学习，而那时年少无知，因为这个事情和家里人堵了几天的气，实在不应该。

给我留下深刻印象的上世代的游戏

彩虹泪痕

看到大家都在作这样的总结，心里痒痒的，于是也来写写上个世代的主机上给我留下深刻印象的游戏们。不过不好意思我实在是玩的游戏数量太少了，没法和各位比。只好把上世代的三台主机都凑在一起凑数了。事实上也还是没有几个......

==
========

PS2

最喜欢的那个世代的主机。游戏机最多的被用来 WE，然而我本人并不是 WE 的爱好者，同学们对它充满了爱，我也只好看着傻乐。然后是三国无双，博得之门暗黑联盟，VF，SC 这样的合作或这格斗游戏，可以和来访的朋友们玩玩。夜深人静的时候，PS2 完全按照自己的意愿运行的时候，我喜欢的还是最终幻想这样的 RPG，以及鬼泣，鬼舞者，忍这样一些动作游戏。不想每个游戏都说了，只挑几个感受比较特别的。

《最终幻想 X》

虽然不是 PS2 的第一张正版，却是第一张真正想买的正版。《决战 2》那是为了用来引导，不得已而为之。入手的是国际版，当时我人在上海读寒假的短期培训班。人生地不熟，也不敢一个人乱跑，找个游戏店费老鼻子劲了。我在每天来回坐公交车的路上，盯着窗外的街道两边，希望某站附近正好能有个游戏机店铺，可以顺道满足我的愿望。结果还真让我看到一个，依稀记得是个绿色招牌的店，在每天都要经过的某个高架桥下面。第一次去还没有货，老板说要去机场的仓库拿，两天之后再去终于拿到了，老板非说要我给当场打开，说他想看看那张付增的 DVD 上的永远的吉娜节的动画，这是他经手的第一份国际版。不知怎么的我有点害怕，似乎觉得一旦打开放到他的 PS2 里看过，我的《最终幻想 X 国际版》就会变味了。我抱起那游戏转身就跑出了店，沿着高架桥的方向跑到下一站，才站定开始等车。我那个寒假住在一个朋友的宿舍里，他放假回家了，房间就我一个人。根本没有 PS2，也没有电视，所以我其实也没办法立刻开始享受我的最终幻想，只好缩在被窝里看说明书。说明书的封面上是尤娜姐姐从湖水里抬起头那一霎那的样子，她的姿势透着让人忍不住要去轻抚去安慰的美。这是我最喜欢的尤娜姐姐的样子，好过那段舞蹈，也好过 X2 里的热辣。

《ZOE2》

难得我玩一个动画改变游戏啊，不过我对这个动画的剧情还是一无所知，即使是通了之后想去补看也没能坚持下去。但游戏本身确实太出色了。尤其喜欢战斗时的那种速度感和攻击的华丽效果。现在想想这个游戏其实有很多模仿以前类似空战游戏的操作和表现方式的嫌疑，但模仿的好一样可以成就出色的游戏，何况《ZOE2》的操作和视觉表现都和游戏/动画的主题统一的很好，想象中的机器人大战就应该是这样的。机器人机体设计也是酷到了家。遗憾的是到现在也没能再找到正版可以买来收藏，以后一定补上。

《寂静岭》

我受不了零那样的纯粹感官刺激的恐惧，好吧我胆小，我承认，我隔壁的宿舍可以好多人挤在一起通宵打零，就那样一看到鬼脸我还是被吓跑了。但我也不再为生化危机那所谓的僵尸恐惧所打扰，僵尸回眸一笑，现在看来真的是在微笑。寂静岭的恐惧，却正好落在了我的心里，这是一个让我在半夜能一个人抱着被子哆嗦着通关的恐怖游戏。寂静岭的心里暗示恐怖让人害怕之余有点烦躁，焦虑，可能是它的心理恐惧和压抑的感觉恰好是我最敏感的类型。在我看来，寂静岭系列的谜题设计也要高于生化危机，尤其是在生化危机已经彻底往动作游戏转型之后。我还喜欢这个系列的音乐，收藏了这个系列所有的正版 OST，电影也画了 7 块钱去电影院看，舍不得看 BT 下载的。我想我也已经坠入了这

个小镇的迷雾里，不能自拔。

《皇牌空战》

这个世界上有种爱是说不出理由的，不需要堆砌千言万语，不需要罗列成千上摆的理由来说服别人和自己，就是安安静静从心里抱着，拥有它。我现在对这个系列的感觉就是这样的，我不在乎他在讲述什么故事了，我也不在乎他的音乐是否和以前一样动听，我知道每次都会有哪些关卡类型出现，我知道每次都要有哪些飞机收集，我知道只要这个系列还在出，我就会一定买来，按部就班的通了，否则我的游戏生活就少了些什么。

《ICO》《SOTC》

据说成功要靠 1%的灵感加上 99%的汗水，那么我觉得这个游戏制作组有着天生的 100%的灵感和象征不懈努力的 200%汗水。关于这两个游戏我在自己其他的原创中已经反复再反复的提起，以至于要用一两句话总结，我都不知道该怎么说了。他们对谜题的把握，对关卡空间感的把握，对游戏艺术气质的把握，我相信这是他们的直觉，这真的是上帝赐给这个时代游戏玩家的礼物，如同 yorda 一样几近完美。PS2 也只有在他们手里，才能实现那么多的特效和绚丽的画面，他们在 PS2 这个本来机能较弱的主机上不断的努力和顽强的追求，也许只有他们自己塑造的 wanda 这个人物以超人的毅力击破所有巨像的行为才能相比。

《暗黑编年史》

那是 2003 年寒假，时间本来就不长，RPG 的流程又是费时的，除了春节联欢晚会，晚上我家的 HDTV 就被我包了，爸爸妈妈拿我也没办法，他们去看 29 的小电视（疼我嘛，xixi）。故事又是平凡的少年遇到命中注定的公主开始冒险，Level5 为这个游戏开发了一个伟大的引擎，童话般的效果是什么意思？PS2 本作的卡通渲染给你一个最直观的感受。更奇妙的是他的音乐，开学后下了 OST 我晚上睡觉都在放着听。大工房那一段和女中音安稳体贴的主题歌至今记忆犹新。游戏每一关都是不变的流程，走迷宫，大怪物，修房子，K 老怪，但确不会有单调重复的感觉，你在期待着下一个迷宫的风景和美妙的音乐。即时的战斗也很紧张，男主角的机器人可爱极了，以及 MM 漂亮的换装。城市建设部分是更是有极大的可玩性，你可以迁入居民，看着城市成长，即使单独独立为一个游戏也不为过。难能可贵的是，DC2 中有许许多多的小游戏，子系统，都有着精心的设计。钓鱼和养鱼的系统和照相发明系统，都值得你长时间不进入游戏的主线而留恋其中。这是一款以外表和可玩性取胜的游戏的典型，他的故事，我到真记不得什么了，但通关后，为了找到二周目的朋友，我又拿起了手柄，进入了矿山。

《战神》

从第一分钟就能把我牢牢抓住的游戏来了。我拿到这个游戏的那天，放学比较早，当时天还很亮。我在家用投影仪玩游戏，一般白天不会很投入的玩，因为太亮投影效果不好。所以我只是打算看看片头就放下。哪知道这一下盘放进 PS2 之后，直到夜里也就再也没有放下手柄的念头了。我尽力睁大眼睛，看清阳光下有点难以辨认的画面，坚持到太阳终于落山，再到同屋的同学回来，做饭，吃饭，我丝毫不为饭菜的香味所动。等房间终于全部黑下来，我看清了这个游戏的画面品质。那一天从下午到深夜，没有任何东西能把我从 PS2 边上移开。游戏基本自始至终保持了如此的高素质，我担心后面也许不会再有水龙那样精彩的 Boss 战，但却被更加残酷激烈却又感人至深的战斗所折服。游戏的主页上还提供了 OST 的免费下载，我特意把其中的旁白部分听了好多遍，为了听懂全部的故事。游戏里配音如此出色的，除了后来的 FFXII，我记忆中没有第三个了。

《三国无双》

这个系列是我的机器上仅次于 WE 的用来和同学同乐的游戏。游戏越来越雷同，名目繁多的衍生作品也越来越多。虽然有点小小的失望这个系列后来的进化程度，但我最后还是买一个巨大的限定盒回来收藏。

不过之所以要重点说他，还是因为这个游戏引发的我对是游戏机处理视野范围之外的 AI 单位的方式的思考。

这个问题起源于，怎么才能避免自己在前方杀人时主将莫名其妙的死掉.天天抢我游戏机的同学问我，我也没有认真注意过这回事情,我就随口说了一句你快骑马回去救就是了.这一来又给他们带来了 2 天的 Unlock 马的快乐,可随后他们又来告诉我,那些死掉的孙坚啊刘备啊曹操啊,每次去救都是满血,而且你看着他们,根本不会马上被击败,就是人一离开就被击破了.

难道玩家是主将的白日梦对象,精神动力?一会儿看不见就不行了?

我答应去找点功略,解释一下.

答案让我很是不爽,电脑在背后玩猫腻.

我当时首先就想到了 3D 游戏的画面问题.游戏机上定镜头的 3D 游戏画面普遍好过全自由旋转镜头的 3D 游戏.所谓大场面难描绘,机能有限.你控制主人公在一个房间里面活动,你通过电视看到了只是面前的一部分,如果正好面前有个大书架,那后面的一个宝箱你就看不到了,你背后可能有一个巨大的金鱼缸,很费特效的那种,什么顶点着色,环境贴图,可惜你也看不到.问题是 CPU/GPU 能看到这些东西么?我猜能,大多数的 3D 引擎一定是在计算当前活动空间内每一个对象的情况,最后加上镜头现实其中一部分.所以你才能用 R3 来控制视角.但这么一来多边形都被消耗到没有实际用处的对象上去了,在你看来,每时每刻能看到的画面都没有用上足够的多边形.而定镜头的游戏则可以把钢用在刀刃上,你看到的,就是机器能算出来的全部了.但这么一来,探索就显得比较假,你永远不会知道对面那个大石头后面是不是有草药,因为游戏世界里面根本没有"大石头后面"这个概念.是不是有个"隐面消除"技术,能部分的解决这个问题,z 轴缓冲计算后,只渲染最靠前的,也就是说呢,无论定不定镜头,在你看不到的地方,电脑多多少少在打马虎眼,程度不同而以,好在不会对游戏效果产生明显的影响.Doom3 你走路到不同地方,随着你面对的场景不同,帧数明显在变化,看来程序没有认认真真算完每一个角落,而是看多少算多少,我一头冲到一个最黑暗的角落,屏幕一片漆黑,帧数狂高,结果我截图 show 给同学看,我的机器可以很流畅的玩这个游戏,没人信,因为画面上除了帧数那几个字就是黑的一片.看来这个程序挺聪明的,游戏世界其实很虚无,只有我们在的地方,它才存在,离我们一定距离之外,什么都没有.

那 AI 呢?三国无双一个地图有上千人在打架,你当然只能看见面前几十个而以,连小地图都看不全,因为还有你背后的.你面前的小兵们都在卖力的一刀一刀的砍,问题是,其它地方的小兵在干吗?你看不见的时候,他们在打么?

他们都坐下来,开始玩豪斯,决定谁输了牌,谁就和气的退场.

事实上 KOEI 就是这么编游戏的,残酷的事实:(

任何不在你视线内的 Unit,都是在根据各自的士气值做计算,每秒死几个兵,将军损几滴血.要知道,主将真的打起来是很强的,所以你每次去救的时候,看着他们,CPU 就开始认认真真的计算主将的每一个动作,砍小兵,补血,发无双......敌人的卒子也只能按照自己的实力,慢慢啃.这样你会发现更本没有救援的必要,完蛋的一定是敌人.但是,你一旦离开,这场战斗在 CPU 那里就不存在了,大家握手言和,开始比士气,不巧的是,你的主将只有 2 颗星,对手 6 颗,完了,一切都完了,曹操刘备都是有劲用不上,只能看着电脑用一个极其简单的算式,一步一步的算出自己死亡的时间.所以这个世界真的很小,小到只有你视线所及的一块地皮.所有之外的,都是在按照另一个规则运作.对于三国无双,这就是一个我个人感觉非常假的 AI 方式.简化是必要的,但这个简化产生了和正常规则不相符合的结果,所以每次你去救主将都是很迷惑.网上还提到了这样的一个证明:敌军的伏兵从某个地方赶来,不巧的是你记得那里应该放满了木刺栅栏,你一定很气愤,他们是怎么飞过来的!当然你可以小小的处罚他们一下:走到那里,选准时机,当敌将"飞"到栅栏上的那一刻,你走一步,把敌将移入你的视线范围:看吧,报应,敌将大叫一声从马上掉了下来,吊在了木刺上,卡住了:)你会不会疑惑,刚才你不很牛的么?怎么我一看就不行了?原因很简单,所有视线之外的单位,CPU 都不计算他们的碰撞,一旦你看到了,CPU 就老老实实的算了,上述场景又是一个非常规的场景,CPU 从来没面对过,于是,Bug 出现了.想象一下在你跋山涉水,翻山越岭的时候,屏幕以外的

战场都发生了什么,你的同伴和敌人根本没有战争,都在静坐,等着 CPU 宣判,你过去看看,他们才站起来打打做样子,你一走,他们又躺下玩了.而如果真的他们想换个地方,他们都走直线,飞过水,穿过山,无视一切地形.我在南蛮那关,每次我把姜唯引出来,打下马,他跑回去,居然又骑马过来了?!

我再打,他跑,又骑马回来了??,天理啊~~~就这样我的面前不一会堆满了马.但,很明显,他不可能在你看着他的情况下,变出一个马来,要变,也得躲着干.这同样的,因为,一旦主将移出视线,CPU 就忘了发生的事情,又初始化了,这真是黑箱操作啊,太黑了.也许你可以原谅姜唯,因为毕竟可以理解他也许带了一群马来战斗,但要是你看到被打下赤兔的吕布跑到你视线之外转一圈又骑了一个赤兔回来,你是不是要晕倒了?同样的还有你的护卫兵,你辛辛苦苦甩了他们半个地图,站定转头一看,他们怎么从另一个方向也跑过来了?比我还快!这又是个电脑的猫腻,护卫兵在视线之外也遵守那一套简化的规则,无视碰撞,走直线(注意,根本不是最近的实际存在路线).事实上你也许想可不可以用第三者观察一下这个奇迹?好在 KOEI 没有如此的笨,你开启 2P 游戏,跟着 1P 的护卫兵,他们就不会再放肆的穿山而过了,这下,你可以看到他们老老实实的走最近的路线,也许还会在什么角落里面卡壳.电脑在你看不见的地方,不光简化又简化图形的计算,连 NPC 行动的规则都会发生质的变化。

那是我第一次去细细的思考游戏背后的机制。我以为我疯了，可是小心翼翼地说出来之后却发现论坛上的朋友们还是蛮喜欢的，从此我多了这个坏习惯。

==

XBOX

整个 XB 时代我对这台主机都没有产生什么爱，除了极个别的一些游戏。Halo 我忍着头晕通了，FPS 终究不是我的最爱。分裂细胞咬着牙通了，不过我还是更喜欢合金装备，为此还和人长长的讨论了两者的优劣，我极力维护 MGS，后来才知道和我讨论的人是要去应聘上海育碧准备面试，我想我多少害了他。世嘉在早期极力支持了 XBOX，JSRF，飞龙，莎木 2 我都是在 XBOX 上玩的，它们还是给我留下了美好的回忆的。我也因为那些惊人的高分和铺天盖地的宣传尝试了《寓言》和《翡翠帝国》，却发现自己不太能适应这些游戏，虽然 PC 上的美式 RPG 感觉还可以。我拒绝尝试《Forza Motosport》，不管媒体把它说得多么神乎其神。我从心里告诉自己一定要支持索尼的《GT》，直到现在我还依然是这么想的。做一个主机粉丝是痛苦的幼稚的，但想想能支持自己喜欢的厂商哪怕一个正版游戏的销量，也是很快乐呢。不过有一个 XB 游戏还是值得一提的。

《御迦》
XB 上的日式游戏少的可怜，但却诞生了这么一个和风浓郁的作品。XB 当年有一个重要的卖点，画面。然而 Halo，DOA，沙排，NG 之流似乎都没能彻底说服我，我却偏偏爱上了这个既没有得到很高评价，也没有巨大销量的游戏。御迦的美，是它整体感觉的大气开阔，富丽堂皇，精细雅致的结合，以及这一切被破坏时的震撼，和被破坏后的凄凉悲伤。这个游戏的动作部分和游戏总体的感觉一样，有一种空灵飘逸的手感，但绝不是软弱无力的空虚。游戏的打击感在敌人众多的地方表现得尤其明显。他不是类似无双那样疯狂的一对百的割草，但却有同样的几乎要从电视里喷涌出来的激烈，他也不是鬼泣或者忍龙那样的严格硬派，但却也能感受到实在而爽快的战斗。不知道这个游戏在 XO 上还能不能得到延续，我真心期待他的续作。

《JSRF》
首先这是我接触的第一款卡通渲染的游戏，从来没有体验过的画面风格，一个可以像其他 3D 世界一样探索的场景，却有着 2D 动画的清新明快的表现。然后是喜欢这个游戏阳光的风格，在丰富多彩的关卡中体验轮滑的极限运动。唯一的遗憾是这个游戏难度对我来说有点过了......最后也未能通关。不

过偶尔拿出来回味一下前面的关卡，也会让心情舒畅很多。

《火爆狂飙》
虽然我是个忠实的 GT 系列的粉丝，但我却失望的发现无论如何我也无法说服我周围的人和我一起爱上它。他们要么抱怨没劲，要么抱怨太难，唯一一个说过好话的，也只是称赞 GT 的画面真是漂亮。《火爆狂飙》却可以轻松的把他们拉过来驻足观赏，甚至是主动要玩。看着车子在游戏里被撞倒起火爆炸变成碎片飞起，看上去带来的兴奋和满足远远大于 GT 拿个金牌。也许大家的骨子里真的都有把油门踩到底疯狂一下的欲望，但现实总是不能那样开车的。现在上路我都不敢开过 60mph。《火爆狂飙》却满足了大家的这种渴望，而且你还可以把撞车撞出成就撞出水平来。这也是我休息时很喜欢的一个好游戏。

《莎木》
一代是在 DC 上玩的，二代在 XB 上玩的，不知道三代会在什么主机上，不过我再次任性的拒绝相信这个系列不会再出续作的事实。游戏的过程是一堆堆琐碎的平凡小事组成，凉整天在一群熟悉或者陌生的人中来来回回，虽然心中有着莫大的仇恨和许多不解的谜团，但面对这个现实的世界却是无可奈何。这不是一个传奇般的英雄故事，主人公会如同其他一些游戏里那样从一个地方调查到线索，勇猛冲杀到下一个地方，再得到下一个线索。凉的复仇历程是如此的平淡而郁闷。也许连续几天，你都只能干点杂活，玩玩街机，喝喝茶，听听 NPC 万世不变的对话。然而慢慢的，我却被他的执著所感动，从一开始的不理解转变成一心要和他一起走下去，直到揭开这一切背后的真相。而慢慢的，那些每天都遇到的看似无心的人们，也都和凉建立起了坚实的友谊，成为日后旅途上的伙伴和帮手。莎木的游戏是一种看似乏味的淡淡的真实，他没有火爆的要素来从第一分钟就把你牢牢抓住，但却能在不经意之间慢慢渗入你的心里，让你无法从他编织的故事中再脱身。但，凉，我去哪里才能再和你一起把故事继续下去呢……

《光环 2》
Halo2 没的说的，最酷，画面，音乐，剧情，动画，武器操作都好，XB 的手柄和 FPS 真是绝配，地面车辆驾驶我觉得比正经的第一视角部分都好玩，但飞行器驾驶部分的操作有点别扭，优化一下操作这里还有很大的提升空间。固定火力点的机枪倒是有点鸡肋的感觉。即使我这样严重的 FPS 的 LU，也比较轻松的体会出各种武器的特长所在。小赞一下两处关卡的空间设计，一个是某处黑暗中连续直角弯通道的地方，忘了具体名字了，第二是最后的 Boss 战的三层平台，越打越觉得妙。Halo2 如果说还有什么缺点的话，一是赶工太急，短啊。二是音效弱了点。
不过我并不很喜欢 FPS 游戏，说它是因为它让我第一次体会到游戏对大众的影响力。Halo2 刚出来前后的那段时间，平时完全不关心游戏的一些人，见到我都会问这个话题，因为电视上很多新闻频道都在介绍这个游戏，待遇仿佛是葛莱梅或者奥斯卡那样的盛大庆典。办公室里的美国同事们也都在说，互相邀请到家里去玩，或者是讨论 Live 对战。我去和一个平日里看上去老老实实的美国老谈工作进度的，结果谈到一半话题也变成了 XBOX 和 Halo，如果不是我反复强调我对联网并不感兴趣，恐怕那天正事是无法了结了。我见过课堂上很多小孩拿着 GBA，NDS，现在偶尔也有 PSP 的，在玩。但如此热烈而广泛的讨论一款游戏，我来美国这 4 年，只看过 Halo 2 这一次。

==

GCN

好可爱的主机，虽然《阳光马里欧》让我失望，《风之仗》却让我爱不释手，第一次诞生了为一个游戏写攻略的欲望，可惜最后也没写完。GC 上的生化 0，1，4 都打了，0 和 1 虽然格调布局老

套了一点，但却还是比较喜欢的，也许是游戏的感觉更加接近我记忆里的 PS 上的作品。我直到现在也无法完全认同对 4 如此高的评价，甚至在一开始差点因为失望而放弃。也许我真的是一个非常守旧的人。不过 GC 上喜欢的游戏多少还是要比 XBOX 上多一点的。

《pikmin》

罕见的家用机上的 RTS 游戏，游戏别出心裁的主题，可爱鲜艳的画面，紧张投入的战斗，清晰而有深度的系统，几乎就是一个完美的游戏。每天指挥一群各种颜色的小宝贝出门冒险的生活，让人流连忘返。战斗中他们的努力表现和在巨大敌人攻击下牺牲的场面让人感动。相当的期待这个系列的创意在 Wii 新的手柄支持下会有怎样的进化。

《银河战士》

FPS 幌子下面的解密游戏，游戏的故事很长，需要自己一点一点扫描下载。资料中的日记偶尔也透露出敌人幽默人性的一面。自动锁定基本解决了瞄准的问题，行动和 PC 上的没有大的区别，横移，退射和跳跃的重要性之类。整个游戏的进程自然，关卡连接的很娴熟，解密的嵌入很体贴，一切都是应该做了，就开始了，方法很巧妙，提示更巧妙，让人佩服。我几次为自己的聪明和敏感高兴不已，也几次为自己的疑心重重自做多情感到可笑。即使是小怪物，也都有着不同的战法，boss 更是需要细细研究。老怪 4 层地下巢穴的地方，蓄力攻击能量球和躲避口中的主炮让我头痛。不过有一点，右手大拇指同时控制起跳，导弹，枪，换武器，变形，蓄力，实在是有时候无所适从，怪自己大拇指太小。这是一款剧情和解密大于战斗的 FPS，他不会出现在 WCG 上的。游戏的世界设定很精彩，每次装备进展之后，我都乐意再去探索一边，有收获，有不同的感觉。

《合金装备：孪蛇》

《合金装备：栾蛇》是个复刻游戏，加了很多夸张到极致的动画表演。不过给我留下最深印象的倒不是这些动画，而是那些台词，以前从来没有仔细去阅读过。配合着 NGC 上美妙的画面，我发现我第一次稍微理解一些这个游戏的思想。比如这些地方：

Meryl 第一次遇到 Snake 时的对话，一个已经在战争中冷血的传奇英雄对一个从没有踏入过战场的女孩的反差。
Snake 和 GreyFox 在战场上再次相遇，名字对这些纯粹的战士来说，都一样的没有意义。
Snake 在女洗手间里面把 Meryl 找到了，双方继续"探讨"老兵和新人的问题。Snake 对名字的不在乎和 Meryl 不经世事的眼睛成了他们互相认识对方的最大的特点。Meryl 说出了部分她的真实感受，她似乎有点受惊于刚刚展现在她面前的训练，书本和战场的区别。她甚至还试图区分战争和恐怖行动，Meryl 在找理由，一个是自己继续在这里呆下去的理由。
Snake 确实是个完全的战士，在战场上，怎样评价一件物品（人）的价值？还好脑子不像一把钥匙或者一杆枪，是不能作为物品取下来单独工作的，否则，Snake 也许就不会让 Emmerich 一个人躲好了。
有一段话的背景出现的是 ZOE2 和马里奥、耀其。日本卡通到底有多大作用或者会有多大作用，不清楚，但 Otacon 说的科学从最纯朴的愿望出发，却被险恶的加以使用，产生最悲剧的后果，因该是个事实。
如果你失去了目标，不能对自己做决定，又不愿意任人摆布，那么，一个好的借口，就是找个任务去执行，扮演好这个角色，你就没有迷失的感觉了，然后，你就可以把自己忘掉。Snake 说他生活没有目标，战斗只是为了自己，他早就忘了 Snake 和"自己"的区别了。Meryl 也试图去扮演自己，但她不如 Snake 的演技好，退出角色扮演的她，还是要自己寻找生活的目标。这种扮演的能力到底是好还是不好呢？是拥有完美演技的 Snake 因为事实上丢掉了自己而更痛苦？还是骗不了自己需要真正面对自己的 Meryl 更痛苦？

Snake 在教育完 Meryl 不能犹豫之后，自己却犹豫了。他关于名字，年龄，家庭，朋友的一段回答实在太酷了。也许他曾经在内心演练过无数次，每一次都是给自己增强信心，但这次，他说完了却犹豫了，Meryl 从他的熟练的回答中得出的结论是他自己从来没有想到过的：孤独，这一切只是说明孤独，不是完美，不是坚强，不是自己行为的原因和基础，根本不是任何足以自豪的东西，真的是这样么？这只是孤独？

Snake 说战争不能结束友谊，Naomi 告诉他，这一切不过是基因的决定。记忆当然不是储存在 DNA 中，但记忆的空白用 DNA 信息填补还是可以理解的。只不过，有一点点小区别，记忆，是"发生什么"，而 DNA，如果是，也只是"因该发生什么"。Snake 听完很郁闷，反问你知道我的基因那知不知道我的未来？Naomi 说不知道，Snake 说，当然，你是科学家，不是预言师。。。。。。。现在的科学家里，好多都还做着这个预言师的梦呢。

Wolf 说的话，和她最后要回她的枪，和上面的 Otacon 的隐身衣是一个道理，战争是残酷的，置身其中的人都会受不了。Snake 让自己的意识只集中在生存上，从而回避了一切的矛盾。Otacon 和 Wolf 则各自找了个道具，想把自己和战场分开。他们以为这样，战争就像电视，被安全的包裹了起来，自己可以不受影响的从外面去观看。实际上，这个道具包裹不了战场这个东西，是他们自己被包裹了起来，扔在一边了。

Raven 对战争一样冷血，甚至充满激情，但感觉出发点和 Snake 不同，他没有欺骗自己或者扮演什么，这就是他的本来面目。Raven 最后死得很悲壮，浑身是伤的他站着被自己的乌鸦们吃掉了因该是。Snake 用"暴力不是游戏"来反驳 Raven，我感觉到他说这个话时的心虚，Raven 的暴力就是生活；把暴力当作游戏，并且乐此不疲的参与其中的，是 Snake 自己。

呵呵，游戏中甚至有一小段生物学课。感觉有一个小疑问，细胞调忘的结果是细胞整个解体，这样的结果和急性心脏病（缺血，离子浓度失调）的结果，在解剖学上因该是不同的吧？这样会被发现的。不过这里倒是说出了基因武器的一大应用难点：如何控制作用的目标，否则全球流行的话，就没有胜利可言了。即使在这个游戏里，科学家们也没有很好地解决这个问题，还是有几个 FOX 成员没有被感染，这是期望的目标没有完全感染上。。至于有没有感染到不是预先期望的目标，就不知道了。

迷茫，其实我们大家来到世界上都没有什么预设的意义可言。可是 Liquid 不一样，他的诞生是为了别人的诞生，他的出生的带着欠条的，就像基督教为人设定的要用一生来偿还的原罪一样，命中注定，他的一生要用来追讨这笔出生前就欠下的债。这段话对显性基因隐性基因的描述，我有点不敢苟同。显性只表明在对表型的决定上起主导作用，但这个表型不一定是优秀的。如果反应敏捷对反应迟钝是隐性怎么办？而且，实际的生物界里，纯合子的生命体往往都是弱势的，因为大量杂和优势的丢失。这样看来，bigboss 因该比这些小鬼厉害得多。

Liquid 牛就牛在，不是改变自己学会去适应新环境，而是要主动出击，把环境变回以前的样子。为什么他不愿意去改变自己呢？如果命运是迷信，那基因就是科学么？相信科学和相信星座到底有什么差别?而且，注意一点，改变自己适应环境是基因的本能，那么妄图改变环境适应（实现）自己的命运——在这里就等同于基因——是不是人性反自然的一面？

基因中有杀戮成分，是不是就意味着这个人一定是个杀人狂？如果国家以次来判断犯人，人们肯定会不同意。但这世界上还就有些人，因为自己的基因中的杀戮基因存在，而刻意把自己塑造成符合这个基因表型的人，这种人，是因为命运的安排的可怜？还是自己作孽的可悲？

克隆生物的社会学定位，克隆一个你，是成为你的孩子呢？还是兄弟呢？Liquid 进一步问 Snake

那些身上带有我们部分基因的人，算我们的兄弟么？

海湾战争和人类基因组计划的玩笑，谁知道是不是真的，也许，小岛秀夫都想得太天真了。

Liquid 最后依然把希望寄托在了基因上，找到 BigBoss 的原始基因，改变自己的命运。

Snake 这个时候可以放声大笑了，任何能被自己紧紧抓牢的东西，都不会是命运。Snake 已经找到 Meryl 的时候，Liquid 依然在寻找 DNA，这就是差距。
Otacon 结局的对话。没有 MM，就只有享受以个人自由的生活了。Otacon 关于科学研究的原因的话，说得我很发毛，"我做科研，是因为我不善于和人交流"。
Naomi 总结发言。我的理解是，基因就像个单独的个体存在在你的生活中，你不能忽视它，但也不用受制于它。基因有基因自己的的目的，你有你的生活目标。平时，只要基因能完成自己传递的使命，人还是可以有很大的行动自由的。但她回答 Snake 的话实在是有点蒙混过关的味道，死亡不能用生活方式的改变来解决。这个时候，基因和你都会感受到最大的威胁，我有点怀疑，在到了如此性命攸关的时刻，是基因，还是"人"，能决定命运呢？

《合金装备》是追求游戏电影化的最有代表意义的开山之作。《合金装备：自由之子》和《合金装备：食蛇者》都通了，但都没有再引起我对于台词和游戏含义的如此大的兴趣。也许是小岛在过多的重复说教让我累了，也许是我老了。

==

我不喜欢去挑战什么难度，你们看得出来我挑的游戏大都是画面上极其诱惑的，大都是故事上比较感人的，我说我喜欢一个游戏，宁愿把它音乐当作理由，却无法去说我通了十几次或者有什么极限通关经验。因为游戏上论坛后不久，我就从很多人的回帖里知道，我这样的人就是属于一种论坛泛滥成灾的祸害：LU。我也不擅长战，只好逃走，找个地方聊天。不过我也有我做 LU 的快乐，享受着属于我的体验游戏的简单方式。

我通关 2 次以上的 PS2 游戏

银牙白虎圣兽

以下排名分先后

心跳回忆 GS2
通关数:40
我一直都是心跳系列的玩家，PS 上的心跳系列都全同关了。而 PS2 上的心跳 3 和心跳 GS 我没玩过，不是不想玩，是没有机会玩，当初出这两个游戏时我没有 PS2，现在 PS2 有了，但游戏已经找不到了，真是可惜，尽管心跳 3 的人设很多恶评，但作为心跳 FANS 是一定要玩的。心跳 GS2 出了，这次绝对不能走宝了，但那可恶的翻。版过了快 1 个月才有，等死了，看见有得买后立刻买回来痛玩一翻。当然，在游戏过程中我是看着日站的攻略玩的，最最正常的情况下要收集齐所有 CG 最少也要玩 38 次，有日站攻略的帮助，我 38 周目就已经全部收集齐了，但那时候又没啥游戏玩，于是又再通了两遍，40 周目。

惊爆草莓
通关数:33（千年难得的神作啊）
跟其余的草莓 FANS 不同，我接触草莓的顺序是：游戏——动画——漫画——小说。
在没有接触草莓这部作品前，我已经听说过这是一部很棒的百合剧，于是游戏《惊爆草莓》发售后几天（主要是找不到有这游戏的 D。版）终于在某旧货商场找到了此游戏，然后豪不犹如地买了回来玩由于没有接触过动漫画的关系，对于人物的第一感觉就是——萌，把游戏通了 11 次后就去买了套动画 DVD 来看，一起买的还有《凉宫春日》，看完《凉宫春日》后在看《草莓》，第一感觉就是。。。人物跟游戏的完全不一样，完全变了个样嘛，跟《少女革命》一样。。。拿静马来说，游戏跟动画里的静马完全不是一个人，虽然声优依然是生天目仁美，但演绎的两个静马的声音也完全不一样，可能这就是先入为主的缘故，接触了动画就受不了游戏的人设，而我先接触了游戏，也差点受不了动画的人设，尽管是这样，我还是把整部动画片看完了，对于人设的变形的感觉也消失了，发觉这是一部很棒的百合动画，看花织那一集看到我真得差点哭了出来，忍是忍住了，就是眼泪猛地从眼睛里掉下来。我还多次在朋友前称赞这是千年难得的神作，好看的动画只看一次是不够的，于是便开始看 2 周目，18 话后，无论看多少次都是这么的好看。
游戏方面完全就一百合恋爱游戏，剧情完全是原创的，可以说是款挂养头卖狗肉的作品，剧情上也没有了动漫画上的"明星战"（台湾翻译），真佩服写剧本那个人，这样都能写这么多东西出来。"惊爆草莓"系统完全是鸡肋，很多人以为成功与失败是靠 RP 吧，其实不然，这系统的成功与失败是设定好的，与 RP 无关，而这渣系统却与剧情息息相关。选择歧系统分为两种，一种是恋爱游戏常见的选择系统，另一种则是游戏原闯的天时恶魔系统
难道，这游戏真的是一无是处的渣游戏吗？在同类游戏中的确可以称为渣游戏，但在草莓的角度中看还是有可点之处的。首先就是游戏开始时可以选择"男子模式"，该模式可以让玩家扮演渚砂、光莉、绊奈的哥哥，可以看到妹妹为哥哥所写的电子邮件，当 3 位 MM 泡不到任何一位 MM 时还能进入美妙的哥哥结局，回家拥抱哥哥，这另 N 多的单身宅男和妹控得到了很大的满足（我不是）
还有一个可点之处就是能达成原作中众多怨妇的野心，渚砂 X 玉青、夜夜 X 光莉等等，当然，女王 X 王子这一配对还是不行的（其实我想看背德的玉青 X 蕾啊=口=~~~~~）
这游戏，实在太甜了。

海贼王伟大的格斗 3
通关数:10
海贼王是现在最高人气的动画片，对于原作的爱，游戏当然也不放过了，玩了这么多次的原因只有一个，就是把全部人物都打出来

夏日历险
通关数:7
PC 游戏的移植作品，恋爱游戏我是不放过的，只要有得买的话，收集 CG 当然是玩游戏的目标之一了，对于玩完惊爆草莓的我来说，这游戏的 CG 收集难度就非常低了，低到几乎可以闭上眼睛都能收集齐的地步，7 个人物通关 7 次刚好全部收齐。

新世纪勇者大战
通关数:5
这游戏，通 1 次的人应该不少，通 2 次的人应该很少，通 3 次更是少中又少，通 4 次的......，只有真正的勇者，真正的勇者 FANS 才会同 5 次，才会把这游戏当作生活中的一部分，里面的结局 CG，比机战热血得多。

机战 3a
通关数:5
机战中的神作，故事之精彩已经无话可说了，我一直期待的宇宙怪兽战，果然没有令我失望。第一次正常玩，第二次只用 W 高达系列来玩，第三次用金手指改钱和 PP，第四次连级也一起改，第五次连敌人的机体和人物也改出来用

机战 SC
通关数:5
另类的机战，开始时只玩了一次就已经够了，新增加的 HARD 模式没什么信心玩，但还意由未尽，于是再玩两次，一段时间后来连记录也删了，后来又想玩一篇这游戏，于是便拿出来通了一次，HARD 模式也决定玩一玩，玩后才发现所谓的 HARD 模式一点也不 HARD

召唤之夜 3
通关数:5
为了打通四个学生的结局，开始时就一口气通了四次，男主角只用了一次，其余都是用女主角的。然后一段时间没玩了，记录也删了，在离召唤之夜 4 发售前再次那出来怀念一下

水着美女麻雀
通关数:5

麻雀游戏也是我在 PS2 上比较喜欢的悠闲游戏之一，特别是跟美女有关的。。。
虽然这游戏是以水着美女为卖点，但内容却是非常之恶搞，讲的是主角为了破案而跟水着美女们打麻雀，其中的乐趣只有玩个的人才感受到。

SD 高达 G 世纪 NEO
通关数:3
玩这游戏的目标也就是纯碎为了玩而玩，对高达的爱不如勇者，所以开头就随便玩了 2 次，最后知道 G 世纪 SEED 可以继承 NEO 的记录，所以马上又玩了一次 NEO

美女麻雀
通关数:3
跟水着美女麻雀不一样，这游戏的主要内容是为了泡女的，通了 3 次都是泡了比较好看的 MM（JJ），至于难看的，无视，不过，泡到的 MM 的解决还是挺浪漫的

泪指轮物语 2
通关数:3
对于前作的爱，把这游戏通过 3、4 次是很正常的，第一次正常玩，第二次修改玩，第三次 BT 玩

机战 a2
通关数:2
入手 PS2 后第一款玩的游戏，当然，我玩机战也是有个顺序的，第一次正常玩，第二次修改玩，第三次+IC 体和人物玩。。。

高达 RPG
通关数:3
很有意思的一款游戏，玩一次自然不够，当然，只玩一次什么攻略都不看而通关是漏了很多好东西的，流到 2 周目发掘，3 周目开始就一口气改出来，把前两周目虐待我的 BOSS 反虐了一顿

混沌战争
通关数:3
大概就跟上面那游戏一样的玩过去吧

召唤之夜黎明之翼
通关数:3

召唤之夜系列一向都很喜欢，这游戏很特别，边走边打的，很有意思，要打全所有结局就得玩 4 次，开始时是打算老老实实地玩 4 次的，但玩到后面就老实不起来了，通了 3 次就用老金改全 CG 了

铁拳妮娜
通关数:3
很多人说这游戏不好玩，电软某编辑更说这完全不是游戏，把我气死了，差点把同学的电软当场撕破。。。多么有新意的游戏啊，每通一次就有一件服装，二周目有性感的三点式泳装，三周目有华丽的铁拳装，而且当妮娜跑动中突然停下来还有 RY 看，多么好的游戏啊。

英雄潭 3
通关数:3
连我自己也很惊讶，这样的渣游戏我居然也能玩到 3 周目，很多人把游戏买回来是当飞碟一样飞的

ACE2
通关数:3
除了第一周目认真玩外，二周和三周都是用自己最喜欢的机体来玩的，二周只用 W 系，三周只用神高达

超级机器人战线 RRR
通关数:3
过关类机战，通第一遍是在游戏店租机通的，因为那时我还没有 PS2，后来入手 PS2 后把这游戏顺便也买了，要把全部路线都打全就得通 2 次

蓝梦宫 X 卡普空
通关数:2
就玩第一次都已经很类了，通了第一次后玩 BWS 去了，后通了 BWS 后没什么好玩，于是又把这游戏拿出来通了一次，当然，第二次是用金手指改的

重生传说
通关数:2
也是我在传说系列中唯一能玩上而次的游戏了

机战 MX
通关数:2
系列最简单的一作，系列最少隐藏要素的一作，系列战斗画面最爽的一作，玩二次够了

SD 高达 G 世纪 SEED
通关数:2
第一周目只是为了把自己喜欢的几台高达练强去，然后就可以在二周目中把 SEED 的人轰成渣了，哈哈哈哈哈哈~~~~~

ACE
通关数:2
二周目只是因为无聊才玩的

召唤之夜 4
通关数:2
按道理我是不应该只玩二周目这么少的，但不知道为什么对 4 的热情只在于一周目，二周目还勉强能玩下去，三周目就没动力了。

自己的游戏经历

greyheart

一段游戏经历，一场心路历程

1984 年 开始对文化宫中机械弹珠台的感兴趣，因为能够控制挡板阻挡弹珠的落下,初步感受到了操作的乐趣. 价格:1 角 5 分玩一次 3 个珠

1985 年 在文化宫开始接触到街机，第一个着迷的游戏是爬楼梯,这个游戏没有按键，只有左右遥杆来控制人物方向来躲避楼上的障碍物. 因为人矮，当时的我还需要踩在栏杆的横档上才能够着遥杆，也算是当时的一道风景了。 价格:2 角让工作人员开一次

1986 年 完成了第一个通关的游戏,跳车吃桃子,这款游戏的操作感不错,弹跳感有惯性,需要控制力度，还能够射击. 当一群大人赞叹我的技术时，自豪感油然而生。价格:2 角让工作人员开一次

1987 年 在电影院发现了新大陆,原来还有能用电视玩得游戏,记忆中最深刻有坦克大战和成龙踢馆和影子传说. 这时玩得比较少,唯有影子传说的音乐久久在脑边回荡，这里的价格有点贵,而且手柄操作不习惯. 价格:每次 5 角 继续陶醉于自己的跳车中...

1988 年 在电影院里出现了魂斗罗,黑白电视. 这款游戏让我开始对电视游戏着迷. 当初的版本是有过场动画的，后期的散装光盘就没了。价格:每次 5 角
同年忽然出现了很多包机的地方,先期主要是在一些临时的水果棚,后期演变到了很多家里开设的包机,价格一般是每小时彩电 3-4 元,黑白电视 2-3 元,当时老板们引进了许多的原版卡带,有一些至今尚未通关,直到去年才用模拟器把当时的一款没有通关的 fc 游戏:电击作战打完,也算园了一个儿时的梦想.这款游戏有着丰富的游戏性,具备 arpg 的雏形,具体的剧情是这样的,玩家为了救出公主,必须运用各种道具通过各类地形并且找出隐藏在几十幅地图中的 6 个 boss 并用特殊武器击败他们取得钥匙进入最终决战,地图是开放式的，在分支点可以自由选择,有多达几十个小关,是一款不为人知的好游戏.还有一款游戏至今为止尚未找到,依稀记得是玩家在水面上的纵向射击游戏,水面上有漩涡需要绕开,第一关的 boss 是一个张着嘴的河马,不知哪位达人知道这款游戏的名称?望请告知,不胜感激~

1989 年 开始疯狂迷恋于魂斗罗和赤色要塞,彩电包机出现了新变种,3 角一盘,魂斗罗 3 关后每版加一角,一条命通关亦不是难事。赤色要塞和绿色兵团 2 版后每关加一角,坦克则是 12 关后续费 3 角在打 12 关,这时包机已经不能满足自己的游戏需要了,看着同学们拥有的胜天和小天才游戏机,天天梦想着有一台属于自己的主机,终于在不懈的要求下父母为我购置了一台红白机,价格 680 加上一盘 64 盒一价格 220,机器说是原装的,现在看来因该是杂牌的,型号 fh-969,这台游戏机伴随我度过了无数的快乐时光,记得当时的 sony 黑白电视没有 rf 输出,于是只能剪天线,由于天线的接触不稳定,发明了用粗铅丝在电视机后 rf 螺丝上绕线圈的方法,只为提高那么一点点的画面稳定性,声音就别奢望了。想想现在那些玩 hdmi 的同学们啊,真是幸福啊!

1990 年 通关无数动作游戏,记得经典的游戏有克纳米世界 1(绝对的经典),希特勒复活,不动明王传,鳄鱼先生,脱狱 1。当时的动作游戏大都没有记录，而且续关次数有限，所以就有了没有通关的遗憾：火炮，恶魔城，奇迹之石都是因为最后一关太难了，还有 1 个超级难的游戏好像叫突然君，魔界村打到绝望，不知有谁能通关吗？动作游戏打多了手柄不灵活了，不知道在哪听说了可以用修皮鞋的橡胶来代替导电橡胶，于是 diy 搞了半天还贴锡纸，还是不能用，还好还有副机的橡胶可作替换。
这时街机流行一种遥杆在右边按键在左边的机型，可以看到很多玩家左右手交换着玩游戏，这类街

机上有 1942，火凤凰，不知名的直升机，游戏中子弹很密，可以在飞机左右携带小飞机。还有一款手感不错的潜水艇游戏，可以攻击海面上的舰艇，还能吃隐身保护的，名字也未知

1991 年 第一次接触世嘉，大大的手柄玩着战斧，感觉还很新奇，价格有点贵，包机 6 元一小时
开始接触文字卡了，嘿嘿，当时第一款就是一个克纳米的出的 slg，名字未知，是太空的舰队作战，有各类的舰种，类似现在的大战略
好像是这年市面上竟然流行起了俄罗斯方块掌机，大街小巷很多乘凉的大叔都在玩。

1992 年 又开始混街机了，什么名将，圆桌，四国战机，雷电全部拿下，当时有一款射击游戏印象特深，名字好像叫作 turbo force，是 video system（出四国战机公司）出的，纵版射击，主角是一辆汽车，游戏的第三关音乐做得很有节奏，玩得会很 high。街头霸王 2 热的发烫，一进机房就能听见红疯白疯嘶哑的吼叫，能操榴的射击游戏开始慢慢走红。价格：3 角一个币

1993 年 玩了挺多 fc 的 rpg，当时没有通关的就只有七龙珠 3 的最后了，找不到人造人。。。当时感觉七龙珠 1 是很要耐心才能打完的，练级太慢了。这时霸王的大陆开始风靡市场，我当然也不会错过，经常为了避免丢失记录而连续开机 2 天以上，周末连续通宵打到眼睛发红才肯做罢。偶然接触超任，价格 6-8 元一小时，实在有点贵。。。

1994 年 终于以生日的借口让父母为我购入的 md，价格 980，玩的太兴奋了，我记得用耳机插在 md 的音频输出上不接电视就能盲打通关七龙珠武勇列传：D，是 md 让我喜欢上了 sega，其中有太多的好游戏了，斗技王的画风很不错，虽然是 8m 的卡带，但是可玩性挺强，至今难以忘怀的是太阁立志传好几次为什么把我很早分到新浜城(今滨？具体城名有点模糊了）后就不能发展剧情了，而且似乎本能寺的事件也不能触发，秀吉就只能在这座小城作宿老，而且人口还有上限，就无法发展了，莫非是我太早做了城主打得太好产生的 bug？
同年继续 yy 超任，由于加上磁碟机价格太高父母一直不肯买，留下了我一代游戏机种的空白，至今仍然十分遗憾

1995 年 梦幻之星 4 攻略中，特别喜欢里面魔法师斯雷的造型，经常上课的时候再本子上乱画，还自我陶醉：）
在不装备视认的情况下完成了大航海 2 画满全地图的目标，组成了臼炮女神像的超级舰队。
连续购买电子游戏软件一年了，开始了解了一些游戏业界的情况，无奈是双月刊，还经常延期，等得真是心焦，这时还学会了从北京智乐邮购了很多游戏，可比在上海购买节约了好多钱哦~~每次等待包裹的急切感觉至今仍然记忆犹新，通过电软这时知道了国外又发明了新机种土星，无限渴望中,无奈价高，5k 多，失落中。。。

1996 年 继续回到街机房，开始自己的格斗生涯了，当时的街机房格斗游戏真是红火，少年街霸，侍魂，格斗之王，饿狼，龙虎拳，天天打个天昏地暗，价格：5 角一个币
土星降价拉，全套才 2000 多了，自己得意的观看着武装雄狮的片头，连招少年街霸 2 时感觉实在是太震撼了，和街机房完全没有区别阿，那年还很喜欢玩 vr 摄影棚，哈哈哈，传说中的真人成人游戏，8 错 8 错

1997 年 D 之食卓让我第一次接触到了 avg，这是一款游戏气氛营造非常非常出色的游戏，玩此游戏有种透不过气的感觉，也知道了有位叫饭也贤治的大师。此后接触到了自己到现在还最喜欢的游戏千年帝国的兴亡，当时感觉音乐不错，由于自己在筹备一家游戏机商店，所以耽误了玩游戏，后来进完货后当自己一下子面对几百种游戏后，突然感觉一个都不想玩了，很多大作也就看一下片头而已，那时的我有些失落，几乎不玩游戏了。。。

1998 年 购入二手专业彩监，sony pvm 系列。600 线的画面真是没话说，画面几乎不会有闪烁，可惜不会接 rgb 同轴电缆。似乎要自己做线？
店里的朋友一直在玩育成足球 2，当时我记得他说很难玩，钱总是不够，而且队员总是离队，成绩

越来越差，我就嘲讽他说，你老是输比赛钱肯定少，钱少设施发展就不好，我要是打肯定一场比赛都不会输得，他被我的话激怒了，并且扬言说绝不可能一场都不输，为了这个争执我赌气开始了育成足球之旅，最后我确实做到了一场不输，记得第一年 5 月就和巴西踢要 sl 赢那场比赛足足花了 18 个小时，不停的换阵形，直到有了第一个先进球，然后看比赛，在看到进球后不断的换阵形，一点点拖后对方的进球直到结束哨声吹响的那一霎那，在一次次努力后的绝望中获得最后胜利是何等的快感，我想说只要努力就一定能成，而且困难越大快感越强，就是因为这样的玩法使得我此后玩游戏的越来越 bt。

1999 年 店里很多人喜欢打土星版 97 格斗，移植的很不错，手感也好，天天无限中招，同年实况足球 4 开始流行，双罗组合加上 through 实在够强~~自己则专注于千年帝国的兴亡，这是一个战术性极高的游戏，需要索敌，并且以空中地面远近结合的多方面打击达到推进的目的，这时就给自己定下了一个严格的操作方法，用盟友的部队打第一下，自己将领的部队打第二下，力求每次第二下打爆一个敌军单位，这样做的好处就是自己的将官升级很快，所有的击破数都在自己将领名下，满足感极强，算是一种完美的 sl 玩法了，从头到底坚持这样的话将领很早就能到 60 级，最后的 2 个将领击破数就能超过 2000，第一个结局自然是打到美国。

2000 年 土星玩得人少了，默哀。ps 上出了很多 rpg，可惜我基本一个都没玩，值得一提的是 ps 上的怪物农场，一个可以用换盘来生成怪物的育成游戏，还可以让 2 个怪物强强组合生成新怪，很有创意，我硬是拿着店里上千种光盘逐个试过，后来发现综合能力最强怪物竟然出自平时天天用的实况足球 4，笑~~同年继续自己的千年帝国多结局旅程，还在 dc 上玩了生化危机维罗尼卡，感觉 2 张盘的剧情衔接的很好，内容挺充实的，个人感觉是最好的生化危机系列最好的一作。

2001 年 ps 实况 2000 如火如荼，二过一射门有点赖，可我还就喜欢用这招。dc 上的育成足球出来了，没有散装光盘的。。。一共出了 3 作，内容几乎没有改变，游戏性再也没有突破了，盘倒是打坏了一张，进盘就花了近 2000 元，感觉被 sega 坑了：（
同年迷恋用 ps 联机打红色警戒，每天操练小地图 47，中间是富矿，4 角有小矿，2 人联机这幅小地图还可以，别的地图到后期都太慢。

2002 年 ps2 首版实况 5 中村俊辅版存在严重 bug，球员身上会射红色激光，玩了一会就没劲了。还是千年帝国最好玩，陆续完成 7 个结局，当时想做一个分支图，可惜由于流程过长，每次都要记录胜利条件天数分支极其奖励武器，工程浩大，一直没有完成，直到最近几年从网上整理资料后自己做了个流程图才园了自己的一个梦。期待着下一次看着流程图继续玩，不知何时才能玩上？

2003-2007 年 从事游戏测试工作，先后参与制作了细胞分裂，幽灵行动，彩虹 6 号，兄弟连等等，期间除了工作自己再也没有玩过任何游戏机了，呜呼哀哉！！！

游戏是一个满足控制欲的过程，愿大家玩物不丧志
greyheart

九个永恒—我的 PS2 时代

绝影刀

本文 A9VG 游戏文化版首发，未经作者许可，请勿转载，谢谢。

序

1999 之年，7 之月上，恐怖的大王从天而降，致使安格鲁莫尔(音)大王为之复活。这期间，马尔斯(音)将借幸福之名统治四方。----诺查丹玛斯《诸世纪》

那年日本小个子男人久多良木健公布 PS2。在新的世纪里，这个恐怖的大王（对对手来说）借幸福之名统治全世界。

第一个永恒：豪龙胆



在我购买主机的时候，业界战争已经没有什么悬念。DC 逝去、GC 憔悴、XB 未成。于是顺理成章地买了 PS2，顺便购入的还有一盘正版《真三国无双 2》，用来当引导盘。

本来我对这种打打杀杀即可简单通关的游戏是不太感兴趣的，每次用它飞盘完毕就封印之。有一次妻偶尔看到了封底上赵云的英姿，强烈要求试玩一下。（对光荣的人设拜一个。）我颇感惊讶，因为 LP 大人平常可是对这类游戏绝无好感。开机之后她当然直接选赵云，我则用 2p 选了个马超，一阵打杀之后通了关，赵云先生已经高过我两个级别了。我不禁有些奇怪，按说以我的功力应该比她升级快才对啊。

不服气归不服气，第二天帮她拿到了赵云的豪龙胆后我才大吃一惊。原来她打这游戏有自己一套独门打法，每关开始后，不管通关条件，不顾军队士气，不理自己体力，我在哪里她就冲杀到哪里。真是当者披靡，搞的我往往无兵可打，大将更是极少击破。且美其名曰：救你出火坑。我当然功勋少得可怜。她得意的拍着我的肩膀说，小伙子，再练十年吧。

LP 似乎对其他武将不感兴趣，每开战必用赵云，持豪龙胆，跨赤兔马，端的威风凛凛。我只好一个一个把其他武将练满、拿到最终武器。

所有武将全部通关后，我看着已经把赵云练的出神入化的 LP。我觉得这里面有奥妙，于是试着

问：“不知领导通关后有何感想啊。”妻停下游戏，凝视着我说：“这游戏其实不好玩，我之所以要玩，是因为可以和你一起度过共同的时光。”我恍然，握着她的手说：“对不起，是我冷落了你。不知道今晚有没有机会可以和你共进咖啡。”妻嫣然一笑：“那只好委屈赵将军一下了。”

画面上，赵云横枪立马，只闻空山寂寂，萧萧马鸣。

我们劝解别人的时候，总是喜欢直来直去，如果换一个方法，换一个态度，是否别人会更加容易接受呢？

这第一个永恒是理解。

第二个永恒 任意球

2004 年，发生了一件足以载入电玩史册的事件，我有幸参与其中。那就是那年的“北通杯”。

时间追溯到 2002 年，我和一些好友出于兴趣自发成立了一个实况足球俱乐部，那时还没有正式的电子竞技比赛，也没有可以切磋的其他团体，因此虽然天天玩的不亦乐乎，心里还是希望能够被人承认，还有就是和高手切磋一下，提高下水平。

2004 年 7 月一个在省城的朋友知道我爱玩实况足球，听说了北通要举办全国性大赛的消息，第一时间通知了过来，我和大家一说，都非常兴奋，一边加紧磨练，一边等待那个日子的到来。

比赛在省城一个大家电城展开，由于是省级比赛，各地报名的选手达到了 160 多人。开赛后，大家都比较紧张，几个朋友第一轮上，我安慰他们放松点，在背后给他们观战助威。我分组较佳，第一轮轮空。就和附近的一个选手攀谈了起来。他说他叫小 Q 来自枣庄，也是和几个朋友一起来报的名。说起来经历居然差不多，让我们无形间亲密了几分。我们谈着足球游戏中的技战术，对对方的见解都由衷的赞同，大有相见恨晚之意。

比赛采取 3 轮主客场单淘进入 32 强再分组的方法。我在第二轮淘汰赛时迎来了自己第一个强劲的对手。

由于我客场 1：0 小胜，因此主场只要打平即可出线。但这时对手发挥出了自己的实力，在上半场即 2：0 领先。我迅速调整阵形，变 4-4-2 为 4-3-3，终于在第 75 分钟打进一球，1：2。时间一分一秒过去，我听见后面朋友们粗重的呼吸声。自己强压住狂跳的心，一步一步推进，孰料对方一个反击，形成单刀突入禁区，我知道这个球一进就会陷入绝境。无奈之下将他铲倒，点球！

对方冷静施射，球进。1：3，我大脑一片空白，仿佛听见小 Q 说了一句，突左边。这时时间已经到了 80 分钟，我心一横，从中场再提一人到前锋，四前锋冲击！终于在我的轰炸下，又扳回一分，2：3，可是时间已经进入补时，希望渺茫。对方可能也有点慌了，开球时一个失误，被我断掉，眼看就要到弧顶了，对方在我起脚之前一下将我铲倒。只有这最后的机会了，任意球。球门右侧 24 米，由于我从未专门练过任意球，平常也极少直接得分，身后的朋友们都发出了一声叹息。我心里也没底，但还是调整好角度，力量也不敢按的太大，以防直接飞出底线，长出了一口气，一闭眼，发了出去。耳旁朋友们突然发出了一阵震耳欲聋的欢呼，我赶紧睁开眼一看，球划出一道外弧，进了！3：3!对手生气的拔下手柄，勉强的和我握了握手，转身走了出去。后来再相遇，和他探讨时他说，那个地方是个死角，平常比赛时罚 100 个也不见得进一个，这次居然被我蒙进了，真是运气。

后来我一路进入 16 强，遇到了小 Q，在一场惨烈的决战后，惜败在他手中，也为我的这次平生第一次电子竞技比赛，划上了一个句号。

时过 3 年，现在想起，恍如隔世。唯有那记任意球还清晰的印在脑中。

我玩游戏十几年，北通杯是我记忆最深的事件之一，它代表了世人对游戏的最终认可和支持。所以这第二个永恒是认同。

第三个永恒 老鹰球

如果说起 PS2 平台上的百万级游戏，大家一定能数出很多：最终幻想 X、实况足球、真三国无双、战神等等，这其中还有个容易被大家遗忘的游戏，那就是《大众高尔夫 4》。说起这个游戏来可是非同小可，它不但是每作销量必上百万的超人气游戏，还是 SCE 的镇社之宝。每代 PS 系主机上都有它的身影，对 PS 系的硬件普及起到了极大的帮助。

一个闲得无聊的下午，我在堆积如山的 ps2 光盘中扒拉了半天也没有感兴趣的游戏，于是随便拿了个看起来封面比较可爱的丢进机器里，这个游戏就是《大众高尔夫 4》。与其说被高尔夫吸引还不如说被游戏封面甜甜的 3 头身女主角俘获了。

进入游戏后，不禁惊叹制作小组的用心，每个角色都各有特点，有的力量大，有的弧度佳，有的击球准确。最吸引人的还是球场上逼真的风景，青山绿水，和风细雨，让人顿感心旷神怡。而高尔夫球的物理飞行轨迹和击打手感也非常真实，可以说是个高尔夫的初级教科书了。游戏中有虚拟的高尔夫大赛，也有可以打出隐藏人物的挑战赛，游戏商店中则可以用赢来的点数购买各种隐藏物品，可以说一款成功游戏必有的要素都占全了。那天下午，我竟然整整在电视机前坐了 3 个小时，那可是好久没有的游戏激情了。

第二天，照常有朋友来和我玩实况足球。我极力向他推荐这款高尔夫游戏，他答应试试。一进游戏，立马把他惊了，说出了对游戏的最高评价：“做的跟真的一样。”我们开了 2 人对战，没想到他上手极快，第一局 18 洞竟然只落后我 2 杆。他有些不服气，大叫着再来一局。于是我们选了个富士山的球场重新开局，远望着白雪皑皑的富士山顶，山下绿树成荫，一片片草坪上横亘着一条清澈的小溪，空中白云朵朵，不时传来鸟儿清脆的歌声。我们几乎陶醉在这数字营造的大自然里了。

突然，一道美妙的弧线飞来，在地上一弹，骨碌碌的滚入了洞中。朋友大喝一声“好啊～”。原来他击出了一记一杆入洞的老鹰球，我由衷的赞叹：“真是个好球啊。”抢过他的手柄，把这个进球保存了下来。

以后很长时间我们见面必打几杆，在美妙的景色里欢笑、惋惜、赞叹。并把这一切存入自己的记忆，在多年以后，还会想起蓝天白云下那一记记完美的挥杆。

这第三个永恒是快乐。

第四个永恒 三国英雄

还记得当年痴迷曹操传，反反复复的通关只为体验那些熟悉的人物带来的感动。但进入 ps2 时代以来，竟然没有发现一款能令人投入的战棋游戏。更别说是关于三国的了，也许太多快餐游戏惯坏了玩家的胃口。大家都没有安安静静坐下打个几十小时的耐心了。这样的市场，厂商当然更不会冒着风险推出战棋等慢热游戏。

还是光荣给我们带来了一丝惊喜，在推出三国无双等快餐游戏后。它终于没有忘记自己的老本行，没有忘记支持他的老玩家们，正统次时代级别的战棋游戏亮相了。《三国志战记》粉墨登场。

东汉末年是个真正的乱世，宦官乱政，军阀并起。自古乱世出英雄，那个时代的英雄们留下了无数多姿多彩的传奇。我们生在现代，自然不可能拔剑杀敌，纵横疆场。但临风怀古，想象先贤风烈，不禁令人神往。现在这款游戏给了我们体验历史的机会，是天才还是庸才，战场上见吧。

战场是由大小不一的 3D 地形构成的，每关的地形都不一样，这就需要我们合理运用武将们的特性，马军最好安排在平原突击，步兵则可在崎岖的山路埋伏，弓箭兵占据高地最能发挥长处，谋士们在后方进行各种辅助性的战术运用。这就是这个游戏大概的战略思想。但战争艺术运用之妙存乎一心，在每个人手里，又会出现无穷的变化。

在本作中，把谋士的作用提到了极高的位置。智力高的文臣有各种强力的战法，一般普通武将遇上简直连怎么死的都不知道。而光荣似乎觉得这样还不足以表现本作的特色，专门设立了军师，特有的军师计可以提高武将的攻击力防御力，令敌方全员混乱等强力效果，可在一瞬间改变战局。让以少敌多，以弱胜强的中国传统战术精髓得以再现。如果说真三国无双系列是武将的战场，那么三国志战记系列就是谋士的天下。

那么来认识下本作的精髓，战法连锁！
每位名将都有自己擅长的计谋战术，这也形成的他们独有的魅力。在三国志战记中，合作是极其重要的。每位将领拥有的战法和发动条件各不相同，因此，在满足多种战法条件的情况下，就会发动连续对敌人形成打击的战法连锁，并且这些连锁战法会有伤害加成，一套战法连锁下来，威力非常惊人。活用和善用每名将领的战法，再顽固的敌人也会成为您的手下败将。
回头看看曹操传，三国志战记的进步是巨大的。战场全面 3d 化，地形复杂，绝无雷同。立体人物栩栩如生，数百名人物各有特色，名将都有自己的专用造型。音乐气势恢宏，值得一听再听。尤其是游戏的特点战法连锁，演出效果魄力十足。当您领悟了最终奥义：十连锁后。那成就感是无与伦比的。
本文并非游戏评论，只是对自己感兴趣的游戏做个沉淀。因此，仅介绍了游戏的特点，希望喜欢战棋游戏和三国历史的玩友们能尝试一下。
在这个时刻，英雄永恒。
第五个永恒 EYE TOY
在很久很久以前，没有游戏机的黑暗时代，人们为了精神的愉悦，在地下划上格子，拿木棍、石子来玩。
后来上帝说：要有游戏机。于是游戏机出现了，人们不知道怎么玩。于是上帝又说：要有手柄，于是划时代的操纵器－手柄出现了。人们高兴极了，玩的不亦乐乎。
再后来，人们纷纷仿效上帝的方法，发明了光线枪、方向盘、飞行摇杆等各种各样的周边设备。
上帝看着人们发明的似是而非的东西，摇了摇头。他决定再制造一个更加方便的设备，苦思冥想了多日后，上帝终于想到了。他高兴的喊了一声：要有 EYE TOY!
于是，EYE TOY 在天上飘啊飘啊，终于它发现了一个热爱游戏的家庭。它就根据自己的意愿，落在了这个家里。
女儿第一次看到这个东西的时候很是好奇，我把电视打开，开开主机电源，电视里出现了她的头像。她吓了一跳，不由自主的退后了一步，看清楚是自己后，高兴地鼓起掌来。我逗她：宝贝，你怎么也到电视里去了啊？要表演一个游戏吗？她想了想说：好吧，我给大家表演小兔子乖乖，我和妻笑的前仰后合。
EYE TOY 有很多小游戏，在尝试一遍后，女儿选择了她最拿手的一项，擦玻璃！为了更加有代入感，她还自作主张地拿来了一块毛巾，听我一声令下：开始！就飞快地乱舞，左擦擦右擦擦。不一会就擦得干干净净。我们看着她小小的身子在电视前扭来扭去，常常被逗的大笑不止。那段时间，女儿对擦东西产生了异乎寻常的兴趣，不但把家里的桌椅板凳擦干净，而且还闹着要擦阳台上的玻璃。把我们吓得不轻，这个就不是上帝始料所及的了。
后来 SONY 又开发了几款对应 EYE TOY 的游戏，每个都受到了女儿的欢迎。其中 NIKE 开发的运动减肥游戏，还得到了 LP 大人的首肯，一下子，这个小东西成了我们家的娱乐中心，我的 ps2 手柄反而孤零零地躺在一边，备受冷落。
现在看来，WII 的操作方式其实源于 EYE TOY，只是任天堂把革命进行得更彻底，所以得到的成功也更大。
不知道 ps3 的操作方式是否能够更进一步，开发出更加广阔的市场。
市场永远欢迎创新者，创新永恒。

第六个永恒
有个孩子，从小就被母亲关了起来，因为他的父亲要吃掉他，理由是将来他会取代父亲的众神之王地位。
后来这个孩子长大了，他果然联合起自己的兄弟把父亲击败，从此他们兄弟三人成为了统治天界、冥界、海洋的王者。
当了神王的他也变了，不但凶残自私而且荒*无耻。于是他也拥有了大批的子女，慢慢地，当年和他父亲同样的恐慌占据了他的胸臆。我的儿子将来也会打败我，把我打入万劫不复的境地吗？答案是确定的，而且他的强大的儿子正在行动。他赶在儿子之前，准备把他杀掉。
如果你是当事人，你准备怎么办？
这是个骨肉相残的复仇故事。透过精美的画面、完善的 QTE 系统、震撼的音乐，我们来拷问一下人物们的灵魂。
宙斯的心态很好理解。他当年经过了被关、弑父、统治三界的战争以后，想来对感情已经看的相当淡漠，他心里有的只是对强权的崇拜，和失去权力的恐惧。和历代帝王一样，没有一个皇帝会对威胁自己帝位的人坐视不理，即使亲如兄弟、父子也会照杀不误。听起来不可思议，其实只是权力这个病毒完全把人侵蚀了而已。所以得到至高地位的宙斯更加害怕失去，而毫不犹豫地把威胁到自己的任何人都冷漠地杀掉。（在开始部分，他杀了奎托斯后，不但没有丝毫的后悔，而且觉得很得意。）
雅典娜可以说是奎托斯的救赎者，她在游戏里担当了一个左右为难的角色。出于亲情，她既不愿意父亲失败，（希腊神话中，雅典娜是从宙斯的头颅里生出来的，所以对这个唯一的亲人有着特殊的感情也并不为过。）也不愿意自己一手扶上战神宝座的弟兄奎托斯被杀。整个游戏中，雅典娜的戏份不多。开始时她极力阻止奎托斯到人界参加战争，恐怕就是害怕给宙斯杀奎托斯的理由。最后替父亲挡下奎托斯的一剑，充分体现了她的无奈。作为最具人性的角色，精神也到此升华。
奎托斯的历程更多的带有自我救赎的含义，他初代是为了救赎自己因误杀妻儿日日夜夜被折磨的灵魂，于是他听了雅典娜的话，击败了战神。但这一切并没有结束，他仍然没有逃脱诅咒。于是他性格更加暴烈，经常下凡去帮助族人发动战争。这样的行为在奥林匹斯山上是不被许可的，而老奸巨滑的宙斯用这个名义一举除掉了这个自己将来的威胁。他杀掉奎托斯的得意笑容里，想必也有一箭双雕的想法吧。
常言道：种瓜得瓜、种豆得豆。宙斯弑父的恶果开始显现了出来，地母该亚帮助孙子逃出冥界，并和泰坦巨人们为了复仇而对奥林匹斯众神宣战。
奎托斯对抗命运三女神寓意尤其深刻，他历尽千辛万苦，甚至击败了希腊神话中著名的英雄们，才来到最后的神庙，这里面藏着所有人、神的命运之线。
克罗托、拉刻西斯、阿特洛波斯分别掌握着未来、现在、过去和死亡。奎托斯首先击败了拉刻西斯和阿特洛波斯，掌握住了现在和过去，代表他的灵魂已经不再受过去的羁绊，同时把握住了重要的现在。
克罗托是个令人作呕的肥胖怪物，杀她比较轻松，也代表了未来的多变性。只要拥有成功的过去和现在，只要你够冷静，那么，未来也在你的掌握。
最后，对宙斯的战斗虽然困难，对已经完成了自我救赎的奎托斯来说，却不难战胜。
我不喜欢这个游戏灰色的主基调，但幸好可以在奎托斯的身上看到人类永不屈服的光辉。
也许这就是游戏想告诉我们的吧。
勇气永恒!



第七个永恒 一起走过的日子

最终幻想 10 是我通关的第一个 ps2 平台 RPG，那些日子，完全融入了那个虚幻的世界。

一直在旁边静静的看着泰达的成长，他骄傲但不自大，勇敢却不忘关心他人。在他身上，仿佛能看到笑傲江湖里的令狐冲，两人同样寂寞。令狐冲不见容于黑白两道，泰达却根本身处不属于自己的世界。两人同样痛苦地和亲人敌对，令狐冲面对养育他的师傅，泰达面对自己的父亲。最重要的，两人都是不求回报地付出感情，令狐冲对岳灵姗终身无法忘情，泰达却明知自己是个虚幻的影子还要执意付出。

自己身处的世界忽然崩溃，感觉一定是迷惘吧。在深海无目的的飘浮，在黑暗的山洞无助的摸索，突然出现的敌人和少女，稍稍让他感觉真实了些。

她告诉我一个令人震惊的消息，我的故乡[扎那鲁刚多]已经毁灭了 1000 年了。那么我到底是活着还是也毁灭了？

再后来，终于遇见了宿命里的人。尤娜，这个名字真是美妙啊。她微笑着说：你也来作我的保护者吧。当然可以，在这个陌生的世界上，也许只有你的微笑才是我唯一感觉亲切的东西。

"异界送"。她在水面上凌波而舞，洒下的泪水让无数无辜的灵魂得以解脱。她纯净的眼眸里，有宁静，有慈悲，有希望。却不知是否有我。

她要通过的试练一个比一个艰难，每次出来后都几乎虚脱。我渐渐了解她，这个看似柔弱的女孩，这个会为他人流泪的女孩，原来竟然是这个世界唯一的希望。她背负着惊人的重担，只有她才能击败"罪"，才能拯救全人类。在她蓝绿两色的眸子里，藏着如此巨大的能量吗？

于是我尽量让她开心，我担心沉重的责任会把她柔弱的双肩压垮。每次试练我都第一个等待在那厚厚的石门外，我担心过度的消耗会让她体力不支。每场战斗我都挡在她的前面，我担心怪物肮脏的

攻击会弄脏她洁白的衣袂。
旅程渐渐接近终点，那废弃了千年的[扎那鲁刚多]。到那里一切就会揭晓。
幻光河，比天上的银河还要美丽的河流。银河两旁的牛郎织女每年相会一次，我们却不知道今生还有没有机会再会。浅浅的河水在我们身旁流过，仿佛在星星的河流里，我轻轻拥她入怀，说不出的幸福甜蜜，这就是爱吗？我仰望满天的星斗，在那里看到了永恒。她伏在我胸膛轻声哭泣，亲爱的，不要哭，这瞬间就是我们的永恒。
终于击败了"罪"，我一直生活的世界原来就是他们的梦境。现在梦醒了，我也要走了吗？她向我奔来，我微笑着伸出双臂，却未能拥抱着她，我的身体越来越模糊，她重重的跌倒。亲爱的，请原谅我无法将你扶起。
我只能微笑着对你说："don't cry。"
无论我如何地去追索
年轻的你只如云影掠过
而你微笑的面容极浅极淡
逐渐隐没在日落後的群岚
----席慕蓉《青春》
永恒的是爱。

第八个永恒 生化危机 4
严格来说，生化危机系列并不算恐怖游戏，顶多是个欧美式的惊悚作品。但作为 3d 时代 AVG 的创新者，它在这类游戏中仍然占有不可动摇的地位。
笔者有个朋友对生化系列极度痴迷，当年为了生化危机而购入了 NGC，且第一时间入手生化危机 4 初回版，随游戏附送的那把安布雷拉雨伞着实让我等羡慕了一把。
后来 CAPCOM 终于食言，生化 4 成功登陆 ps2，我们 ps2 玩家有了细细品评这款大作的机会。
我抱着敬畏的心情开始游戏，心下不禁和生化 3 及 ngc 版生化 4 暗自比较。看起来它的画面的确比 NGC 版差了一点，和生化 3 相比节奏感大幅度加强，很有生化 2 流畅的感觉。但是～僵尸呢？我可爱的僵尸为何不见了？
随着游戏的进行，我慢慢体会到了制作者的苦心。他不再给你讲一个为祸人间数十年的公司，也不再让你头晕脑胀地在一个小镇兜圈子，更不再让你为了谁死谁活暗弹珠泪。他把所有的一切都交给了你，由你来控制他们的命运。换句话说，这个游戏作出了巨大的改变，它成了一款彻头彻尾的射击动作游戏，一切全看你的操作了。
且不说这样迎合大众口味的改变对与错，反正我是感到了浓厚的兴趣，迫不及待地要一探究竟了。

这代的故事简单明了，美国总统的女儿被绑架，身为特工的帅哥里昂要到被邪教控制的西班牙小镇拯救她。随着剧情的薄弱化，与之相对的是动作成分的强化，以及游戏惊人的细节描绘。

第一个引起我注意的细节是被捕兽夹捉住的白狼。你可以一枪将它打死，但作为大英雄的你也可以帮助一下弱小，将它放开。在对付独眼巨人的时候，它就会来报恩，不顾一切的挑衅 BOSS，让你可以从容过关。这只白狼在完成了自己的义举之后，飞身上山，悄然隐去。真是知恩图报的典范，足以让天下忘恩负义之徒愧死。

然后是著名的阿什莉短裙事件。被你救出的美人看来对你并没有什么感激之情，谁叫你是她家的雇员呢。于是你好心在高台下接她跳下来的时候，偶尔向上瞄了一眼，立刻就会遭到怀疑你动机的大小姐一阵痛骂。你还别不服气，后面有更强的。当你通关达成条件之后，铠甲阿什莉登场，这次她不怕你看了，就是往上瞪 5 分钟也保证不理你，但是接下来 200 多公斤的铁皮人一跳，保证砸的你欲哭无泪。小样，再教你不老实，遭报应了吧。

不知道有多少玩家为了生化 2 中艾达的坠落深渊而掬一把英雄之泪。在看到那熟悉的红影一闪时，我几乎惊讶的叫出声来，一串眼花缭乱的打斗之后，她终于转过头......“里昂，别来无恙。”英俊小生却杀风景地说“你又来搀和什么？”原来他早已知道她没死，只有我们玩家被蒙在鼓里，可恶的三上真司。

像这样的小情节还有很多，再加上各种各样的打法，甚至不同难度下不同的情节。我们只能对三上团队的精益求精做法表示拜服了。

细节决定成败。这个游戏如果没有了这些完美的刻画，顶多只是一款二流射击游戏。最终制作人的专业精神让生化危机再次登上了游戏界的巅峰。

只要制作人专心对待，相信这个系列就算有没落的那一天，那至少他们的敬业精神永恒。

第九个永恒 公主

话说 SE 大作《勇者斗恶龙 VIII》发售了，此乃一流大作。素闻此系列以一个汉字也没有著称，但凭借多年来在洋文游戏里摸爬滚打的经验，说不得也硬着头皮啃它一啃了。

开始游戏时女儿正在旁边的电视看动画片，随着游戏的进行，她渐渐被吸引了过来。不时指着画面说“老鼠”“猫”之类在自己词语范围内的名词。

只怪 LEVEL 5 把画面做得太卡通了，以致女儿也把它当成了一部动画片，并且强烈要求控制一下那个“小哥哥”。我把手柄交给她，大家就看到主角在城里每间屋子里翻箱倒柜，就是拒不出城，理由是“有坏人”，并且还伴随着“天黑了”“有星星”“天亮了”等奶声奶气的感叹。旁边的妻子已经笑弯了腰，大有幸灾乐祸之意。

在小镇里虚度了 N 多个日日夜夜之后，女儿终于决定到城外去冒一把险。出门之后她直奔大路而去，路上的小小怪物都颇为可爱，在我的指导下，被她轻松的消灭了。来到第一个 BOSS 的山洞后，怪物的实力加强了，一个不小心，主角挂了。她怔怔的看着我，几乎哭了出来，在她小小的心灵里，第一次接触到了死亡这样的课题。

由于在那个可恶的山洞里留下了阴影，她再也不和怪物战斗了，没事时只在我的指挥下逛来逛去，遇到怪物就交给我处理，这样一来，进度就大大加快了。

等到收了杰西卡后，又出了个令人啼笑皆非的问题。她坚持让杰西卡排在队伍最前面，以便能看着她在画面上走动。但这位姑娘虽然身材容貌都是一流，可惜防御力不高，体力也是全队最低的。让她打头受攻击的几率大增，常常被怪物欺负也就难免了。女儿大怒，看到升级的点数便问我什么意思，我只好照实说了。她便强烈要求小姐姐只加体力和防御力，弄得这位大小姐成了个彻底的肉盾。后来还逼着我给她买了最好的装备，最后更是在赌场花血本购入了她的最强之鞭。

本作的副标题是“天空、大地、碧海、和被诅咒的公主”。女儿知道后便问公主在哪里，我说那匹白马就是公主，她气哼哼地表示不相信。没有办法，到了山泉那段，我让白马喝了泉水，随着一阵光芒，白马变成了美丽的公主。女儿高兴的直拍手，可惜过不了一会，公主又变成了白马，她便自己操纵着白马喝泉水，然后看着美丽的公主拍手。第三次再喝水时却死活不灵了，我仔细一看，呵呵

~白马喝饱了。女儿终于见到了公主，信心大增，每过一段时间就要来山泉喝两次泉水变两次公主。
某个阴雨的上午，我开开机器，一提记录，不禁一声惨叫。40 多个小时的记录神秘地消失了，旁边等着喂马喝水的女儿眨着眼睛说，爸爸为什么我打游戏白马不能喝水啊？原来我不在家时，她和妈妈开机直接把我的记录给覆盖了，可怜我半个月的时间才打了这些啊。面对女儿无邪的笑脸，我的愤怒渐渐被另一种感情冲淡了。我微笑着说，宝贝，很快就能再让她喝水了。来~你先让小哥哥再去黑暗的山洞，我们一起打败大怪物。
这个游戏让我和女儿第一次一起完成了一个游戏。感觉比通关的成就感更浓的是和亲人之间的亲情。
大概这也是永恒之一吧。
结语：这篇小文陆陆续续写了接近一个月的时间，中间我曾经数次因为各种原因中断。但 ps2 带给我的感动却一点一滴地回忆了起来，终于汇集成了这些文字。也许次时代就要到来，PS2 将成为历史。无论它的家族是否能够继续辉煌，这些曾经的画面向我们静静的述说它曾经怎样的贴近我们的心灵。

我的生化 3 情结

dualshock

2001 年寒假，那时候网吧对于这个文化沙漠一样的小县城来说还是新鲜事物，我这样穷得叮当响的数码狂人自然不想落后于时代，当时上网 4 块钱一个小时，我觉得都不贵，我想这比投币打街机划算多了。

所谓网吧，前身是电脑游戏室，升级成网吧后自然不能忘本，依然保留了电脑游戏。那时候进网吧的人不是玩星际就是玩红警，我这种战略白痴对 RTS 没兴趣，那时候又还是电脑白痴，想聊 QQ 打字慢，想上网不知道有什么网，在屏幕上一大堆图标里看来看去，最后看到几个不起眼的字：生化危机 3。

生化危机！

好拉风的名字，凭直觉，我觉得这 TM 应该不是 RTS 了吧，运行来看看。

一阵制作公司 logo 闪过之后，哗！美女！！！

原来是 Jill 姐姐闪亮登场，当然当时不知道她叫什么名字，她貌似在诉说一个沉重的故事，背景音乐也很沉重，但那并不重要，重要的是，她是美女！

那是个被阉割了 cg 动画的版本（当时不懂），美女叙事完毕直接就进菜单了，一阵胡乱选择之后，游戏开始了，Jill 姐姐一个漂亮的军事翻滚，拿着一把 M4A1 出现鸟，后面还跟着几个被火烧得直惨叫的人......咦？人物这么写实，果然是和星际和红警不一样啊。（ps：当时电脑白痴的我，对电脑游戏的印象止于红警和星际，可见不良环境有多害人）

方向键控制人物移动！简单！由于没玩过仙剑那种第三人称控制方式的游戏，对生化这种第一人称的控制方式居然很上手，可是，可是，怎么开枪啊？键盘上所有的按键都试过了，除了有一个举枪动作外，她就是不射！-_-"

啊！那个阴森森站在前面的家伙，以及后面身上着了火的两个家伙，抓着美女啃啊啃，最后无耻地把美女推倒了......

第一次玩生化，以美女惨死告终。

第二次进网吧，依然选择生化。这次仔细研究了控制键菜单，经过一番摸索和被丧尸猛吃豆腐之后，终于学会开枪了！爽啊，哇哈哈，上次占美女便宜的三个混蛋统统突突突，就连站在墙后面嚎叫着看热闹的两个家伙也没能幸免。

可是问题又来了，前进的路上横着一大箱子，怎么过去？急啊，怎么都找不到路，从地图上看，箱子是唯一的出路，可路不通啊！

第二次玩生化，以美女被箱子困扰许久无解而告终。

第三次，换了一家网吧，制作公司 logo 闪烁的同时，我恶狠狠地想一定要过那箱子。等等，怎么出现一段动画了？惊恐的人群，美女出现了，还有一个身高八尺腰围也是八尺皮肤像腐烂了的家伙，浑厚的男低音响起：biohazard！

哦，还带动画的。

随后美女继续述说那沉痛的故事，之后......嗯？又是一段动画。
还是惊恐的人群，满街的丧尸，警队出动，惊心动魄的对抗，警队全军覆灭。

可以说，第一次看到这段动画时，我完全目瞪口呆，游戏老鸟们当年第一次看到 3D 化的 FF 恐怕也是这种心情，不过当时我根本不认识 FF。

我第一次知道了原来电脑动画已经能够逼真到这种地步，能够近似于电影，而不是像 CCTV 放的那些积木一样的烂东西。

生化 3 的片头 cg 我看了一遍又一遍，也湿了一遍又一遍。这是第一个让我极度震撼的 cg，其实之前看过 FF8 的片头，同样震撼，但是不如这次，因为不知道那片头要讲什么。

湿过了，箱子还得过，满键盘乱按，不知道按了哪个键，美女居然爬上了箱子，有戏！可是......怎么下来？刚才乱按不知道按的哪个键爬上去的。经过 N 次试验，终于找到了万恶的 C 键，美女顺利跳下了箱子，不容易啊~~~

一大堆色迷迷的丧尸围了上来，我几乎要跳起来了，这怎么打？手放在 X+C 的组合键上，等着动画结束就拼命，不料美女不拼命，而是直接撞开门跑了，我也松了口气。

剧情发展到了仓库，和怪蜀黍对完话，看了下地图，有个门，该出去了，结果那门锁着。那时候不知道生化的传统就是到处找钥匙，没辙了，查攻略，攻略说仓库里有个小房间，房间里有钥匙，我在仓库里爬上爬下无数次，楞没发现挂在墙上的钥匙，这个仓库开门的谜题也困扰了我很久......-_-"

以上，就是我初玩生化 3 时遇到的各种低级问题。

那个寒假，我被生化危机深深吸引，高考结束后，我没事就在网吧玩这个游戏，当初作为一个生化系列的 Light User，我一直选择的是 light mode，反反复复，一直到游戏通关时间 2 小时以内。身高八尺腰围也是八尺的追踪者，我对这位同学是产生了阴影的，见到它，除了跑我没有别的想法。

那以后，生化 3 被我长期挂起，自己买了电脑后也没玩，但是作为第一款我正式接触也正式通关的电脑游戏，生化危机 3 在我心中占有很高的地位，尽管我只玩 light mode。之后玩过了被人尊为神作的生化 2，感觉都还是生化 3 最好。

许多年后，我才再次打开了生化危机 3，看着那熟悉的画面，并且玩过了 arrange mode，heavy mode，佣兵模式，也尝试挑战追追，尽管生还几率不高，但至少不怕它了，当年一听见它的声音，我是心都缩紧了。

许多年后我也才知道，原来生化 2 还有表、里关的设定。看来以前是个真正的伪生化迷。

于是，我终于开始研究生化系列到底讲个什么故事了。

而且，也认识了至今都是感觉最好的公司：capcom，因为我是动作游戏迷。别管什么背信弃义，别管什么独占，做好你的游戏，商场就是战场，利益永远是第一位，游戏公司也要生存，让那些道义者们谴责去吧。

感谢伟大的 verycd，我还玩到了最初的生化危机 1，尽管只是在模拟器上玩。

ps2 版生化 4 的出现，直接刺激了我购买 ps2 的欲望，而且已经工作，也可以挺直腰板用自己的钱买游戏机了。之前，ps2 对我，只可远观焉。于是，2007 年元旦，我完成了 FC——ps2 的战

略大转移，中间的过渡是电脑。至此，投身于 TV Game 阵营。

我并不是画面控，我非常乐意看到战神、生化 4 那样的顶级画面，生化 1、FF7 那样的积木块我依然能够平静地玩，现在还在津津有味地玩 FF5。

很多人把生化 2 奉为神作，痛骂生化 3 是垃圾，但是我心中生化 3 无可替代。从剧情时间表看，生化 3 就错在不该出现在正统系列中，做成一个外传比较好，生化 CV，倒是应该成为生化 3。

地狱一样的莱肯市，到处是丧尸、怪物、断垣残壁，天还是黑的，一个人在这阴森森的人间地狱里冒险，耳边只有风声和丧尸的嚎叫，还有冷不防窜出来的附骨之蛆追踪者。这就是我玩生化 3 时的感受。后来玩的几作再没了这样的感觉，但我依然着迷。

就像只要有陆行鸟、召唤兽、飞空艇、cid 这些要素，就一定是 FF。

只要有 Jill、Chris、Claire、Leon 这些人，就一定是生化危机。管它什么寄生虫，管它什么索马里，一如既往，支持生化危机。

我的 GAME 生涯

hongwei-yf

[2000 年写的东西]我的 GAME 生涯
今天整理电脑上的资料,找出了一篇 2000 年写的东西,拿出来看了下,很有感触的,贴上来和大家分享一下这种感觉,有时间的话我会将 2000 年以后到现在的个人游戏感想补上,看心情吧……

我的 GAME 生涯

追溯起第一次接触游戏机，大概是 84 年左右的事。那时我刚刚上一年级，有一次和弟弟在街上偶然发现了一家刚开张的小游戏室，里面只有一台电视机和游戏机。这部游戏机是什么样子的现在已经记不太清楚了，只记得手柄是由一根摇杆和一个按键组成的。当时玩的游戏是一种简单的打轮船游戏，不太好玩，只和弟弟玩了两三局就不玩了，但当时对这种游戏机感到很稀奇，也不知这部游戏机是那家公司出品的。后来就再也没有玩过这种游戏机。

一直到上了三年级的时候，任天堂的红白机才开始悄然出现在我们这个小小的县城。当时的游戏室也是按局算，玩一局交一局的钱，一局两角钱。那时好玩的游戏不多，感觉较好玩的好象只有《魂斗罗》和《顶蘑菇》（即《超级马里奥》）。由于初次接触《魂斗罗》这样的游戏，开始总是玩不好，连第一关也过不去就死掉了。再加上小学学习抓得比较紧，家庭作业又多，所以很少有时间去玩。即使有时间，也因为技术欠佳而不太想玩。所以当时游戏对我的吸引力仍不是很大。

89 年我终于小学毕业，并顺利的考上县一中。上了初中之后，环境骤然一变，家庭作业少了很多，而且老师管得也不是很严，于是开始在同学的怂恿下经常去玩游戏机。而这时的游戏室也改成了按时间收费，每小时三元钱。这时的 FC 在我国正处于如日中天的时期，优秀游戏层出不穷，《魂斗罗 2》、《赤色要塞》、《绿色兵团》、《松鼠大战》等游戏让人欲罢不能。而此后，我便开始与游戏结下了不解之缘，并和好友们一起逐渐患上了 GAME 中毒症。而那一年大型的街机也开始出现在我们这个小县城。

初二时，世嘉的 MD 开始在游戏室出现。当时其价格昂贵，在国内售价约一千多元，而且游戏也较少。但由于图像和音质较 FC 有大幅度提高，仍然吸引了我和许多玩友的目光。当时 MD 的《超级忍》、《战斧》、《雷电》、《魔王连狮子》等游戏都给我留下了深刻的印象。而与此同时，街机中也出现了《街头霸王 2》、《名将》、《圆桌武士》等精典之作。于是，初中的三年我便在游戏的世界中度过。

另外顺便说一下，当时我和很多玩友一样，都非常希望有一台属于自己的游戏机。我曾天真的想，如果有一台属于自己的游戏机，即使只有一盘《魂斗罗》我也玩不够。但当时的 FC 价格依然不菲，而且我家也不是很富裕，所以亦没有奢望能够实现此愿望。当时我们学校的学生中拥有 FC 的非常少，只有极少数较富裕的学生家有，更不用说掌上游戏机了。那时我们班里有一位同学有一台掌上游戏机，不过不是 GB，而是一种非常简单的游戏机。是控制方向发炮弹打船，有点类似我最早接触的那款游戏。据这位同学说，这台游戏机用了一百多元。这让我们着实惊奇了不少日子。当时曾想，如果 FC 上的《坦克大战》能有掌上游戏机该有多好！殊不知当时已有 GB 此物，而《坦克大战》则早有移植。其实当时连 FC 和 GB 这个名词都不知道，也不知道有 RPG、SLG 等类型的游戏。更甚之连任天堂这个名字都不知道。当时我们称 FC 为游戏机，MD 为立体游戏机。由此可见当时之孤陋寡闻！！

92 年初中毕业，我由于玩游戏学习下降而没有考上高中，于是老爸老妈在伤心之余让我报考了一所中专学校。上了中专之后，时间更加清闲，但玩游戏的时候却越来越少。因为此时大家对 FC 和 MD 上的游戏已经渐渐感到厌倦，再加上街机高质量画面及音效的冲击，大多数玩家都已投向街机的怀抱。以 FC 和 MD 为主的游戏厅要么改行，要么就换上了街机。那几年正是街机的黄金时期，在此期间出现了《真·侍魂》、《吞食天地 2》、《16 人街霸》等一系列不朽之作。其中我最爱玩的便是《真·侍魂》和《12 人街霸高速版》。

大概 93 年的时候，我终于拥有了第一部自己的游戏机 FC。买机大概用了 180 元左右，而且无钱买卡，只得以借卡为生。不过当时由于学习机的出现，使许多家长上当给自己的孩子买回了这个所谓的学习机。从而使家庭拥有游戏机的数量激增。所以借卡也并非难事，往往是大家在一起互相换卡玩。其时从这里不难看出中国广大父母们的思维方式，同样是游戏机，一种遭到强烈的抵制，而另一种只不过换了个名字，加了一些简单的学习模式，却使这些家长们踊跃购买。这不能不让人感到可笑和深思。其时，孩子们想玩的愿望是谁也挡不住的，与其徒劳的去阻拦，不如引导和教育他们正确的去玩，从而使孩子树立起玩的正确观念。

那一年我在一个朋友家第一次见到 SLG 游戏。不过当时并不知道 SLG 这个名词，亦不知道应该怎么玩。但直到今天我仍不喜欢 SLG 游戏。而当时我周围的朋友好象也没有一个知道 SLG 和 RPG 这些名词的。那款 SLG 游戏是一款 FC 上的《三国志》，当时此卡带的主人以为这是街机《三国志·吞食天地 2》的移植版，用了一百多元买下，但回去后却发现全是日文和地图，根本不知道怎么玩，气得干瞪眼却没办法。好在此君家甚是有钱，倒也不在乎。

95 年的 3 月份，我在逛书店的时候偶然发现了当月的《GAME 集中营》这本杂志。翻阅了一下之后，我因为好奇而买下了这本价格不菲的杂志，从此我的游戏生涯因为这本杂志而翻开了新的一页！在这本杂志中，我第一次知道任天堂和世嘉，也第一次知道 RPG、SLG 这些新鲜名词。从那天开始，我对这本杂志由断断续续的购买到现在的每期必买，一直持续到今天。从《电软》中，我开始逐渐了解到游戏界各种术语及最新的游戏新闻，也知道了各种主机的区别，从而使我更加向往杂志上介绍的那些可望不可及的次世代游戏机。

95 年 7 月，我从那所中专学校毕业，在工行储蓄所实习了一段时间后，96 年开始在储蓄所上班。而在 96 年的下半年，我们那儿出现了第一家次世代游戏机室。当时这家店里有两台 SS，一台 PS，玩一个小时要 5 元钱，价格可谓不菲。但尽管如此，初开业时仍是人满为患，经常抢不到机子。直到后来才逐渐平静，但玩的人仍然很多。我和我的表兄当时也经常去玩，不过由于当时的 SS 和 PS 刚发售没多久，所以并没有太多好玩的游戏，只有《斗神传 3》和《生物危机》等游戏感觉还可以。

97 年的夏季，表兄开始迷上 SS 上的《三国志中文版》。表兄家有一辆专跑武汉的卧铺车，他平日跟车，一旦回来，每日除吃饭睡觉之外便是在其附近的一家游戏厅玩此游戏。后来据其向我透露，那一段时间大概玩了三四百元的游戏。而老姐看到表兄对游戏如此沉迷，突发奇想，欲开一游戏室。我和表兄当然是喜出望外，全力支持。更在老姐面前大肆宣扬游戏机的赚钱之道，其时主要是想玩不要钱的游戏。而老姐在我们的百般引诱之下，终于落入圈套，决心开店。几日后，老姐托表兄从武汉带回了两台 SS 一台 PS 以及众多的软件。当时 SS 约 1500 多元，PS 约 1800 多，而软件则要 15 元一张。

时值今日，仍记得当日兴奋之情。当主机购回时，我特地请了一天假，到老姐那帮忙。名为帮忙，其实是想早点玩到那些心仪已久的游戏。从那天起，我开始接触到当时世界上最高级的次世代游戏机。在此期间，抱着兴奋和激动的心情迎来一款又款的名作。最喜欢的《生物危机 2》、《合金装备·索利德》、《铁拳 3》、《R4 赛车》等游戏便是在这个时期玩到的。并在 98 年的 6 月份时，用了约 170 元购买了我的第二台游戏主机 MD，并同时购买了《恶狼传说 2》、《幽游白书》、《超级忍 2》等游戏。而表兄则在此其间以 1000 元的价格购得一台 GG 及一盘《三国志中文版》，准备在车上玩，但终因 GG 耗电量过大而作罢。6 节金霸王只能玩两个多小时，世嘉在 GG 耗电量的设计上可谓是非常失败！

99 年 3 月，游戏厅的生意日渐下降，老姐开始萌生退意，决定收山回营。而当时一台 SS 已坏，另一台因那段时间疏忽被人偷走。只剩下一台 PS 仍可工作。老姐只搬走了电视机，将两台游戏机留给了我和表兄。我和表兄自然喜出望外。而后我大义凛然地将 PS 让给了表兄，自己则捧回了一台坏 SS 回家。但由于在我们那儿无任何游戏专卖店，更没有会修这种光盘游戏机的，所以我在 4 月份便搭乘表兄的卧铺车到武汉去修。在一家游戏专卖店换了一个光头和 IC，共用去 200 元，接着又买了大量的软件，而后抱着修好的游戏机高兴地返回了家。此后我便拥有了自己的第三台游戏机 SS。但没想到这台 SS 给我带来的除了精采的游戏之外，还带来了
无穷的烦恼......

从武汉回来之后，我便开始废寝忘食的玩刚买回的游戏。《樱大战》、《银色之星 2》、《恶魔城·月下的夜想曲》等游戏便是在那个时候玩的。然而好景不长，在 SS 修好不到 3 个月的 7 月份，SS 突然又坏了。伤心之余，我只好又一次乘表兄的车来到武汉修理。结果 BOSS 说是主板坏了，让我付 150 元换一块主机板。听完这句话，我的心顿时一凉，但却又别无他法可想，只好一咬牙，又掏出了 150 元换了一块主板。此时不禁后悔为何当初不买台新 SS，因为当时一台新 SS 也不过 600 元，可是后悔已晚矣！那一次连带其余开销共用去我 200 余铁。本以为光头、主板都换了，自此以后便会平安无事，谁知 9 月份时 SS 突然又不读盘，大怒之余，曾想就此弃之不理，但又总是不忍，只好含泪将这台让人又恨又爱的 SS 托付于表兄带去武汉再修。但临行前言明，超过 50 元便不修了。后表兄回来告之为 IC 坏了，换了一块再加上打的费用刚好 50 元。怀着复杂的心情捧回 SS，不禁对世嘉的产品质量深感怀疑，因为表兄那台 PS 从购回至今只不久前坏过一次，50 元搞定。此时不禁有购 PS 之意，然 SS 既已修好，便暂玩先吧！！不过心里早已有下一次再坏的准备。果然，未到一个月，SS 再次犯病，失望之余，已无再修之念。回顾从 3 月份得到这台 SS 至今不到半年的时间里，已修过 3 次，平均不到两个月便坏一次。此时我粗略计算一下这期间的修理费和软件钱，我已在这台 SS 上投下了 800 余元的铁，于是望机兴叹，将其置之一旁，任其积满尘埃也不愿再理。

其后期间我便一直同表兄共玩一台 PS，但却总感觉在别人家玩游戏不爽，买 PS 之念越来越强。2000 年 2 月 1 日，我终于决心买一台 PS，此时在离我们县城不远的阜阳市已有两家游戏机专卖店。于是我带上足够的铁后，乘车至阜阳准备购一台新的 PS 机。并同时带上坏 SS，准备卖给 BOSS。在阜阳这家名为四通的游戏店，这台坏 SS 以及我带来的几十盘崭新的 SS 光盘被 BOSS 以 180 元的极低价收购，从此结束了我悲惨的 SS 游戏史。然后我以 1290 元的价格购得一台心仪已久的 7501 型 PS，并同时又买了百余元的软件，从而拥有了我的第四台游戏机，并开始了我的 PS 游戏史。

带回 PS 时，可能因为早就接触以久的缘故吧，反而没有太多的兴奋之情。之后便重玩了一些 PS 名作《生物危机 3》、《合金装备》、《格斗之王》、《真·侍魂》等。而 PS 的质量则让我十分欣赏，从买回至今一直未出过任何毛病。

但买回 PS 的两个星期后，我开始发现自己对游戏的热情已大为减退，经常面对一大堆的 PS 光盘却找不到一盘想玩的游戏。此时不禁想起一句名言，"有些东西在你得不到时总是感觉十分渴望得到，而一旦得到之后却又感到不过如此！"也许我现在的感觉亦是如此吧！

蓦然回首，发现自己已经 23 岁，回顾往事，不禁百感交集。若近若离的浸*游戏已有十多年时间，从最初的 FC 到今天的 PS，游戏越玩越高级，但玩游戏的热情却好象越来越少。本来我想也许我的游戏生涯已经走到了尽头，该是划上一个句号的时候了，但是事实上我却发现自己依然热爱着伴随我已久的游戏。虽然现在想玩的游戏不是很多，但仍有一些令我心动的游戏吸引着我；象《生物危机·代号维罗尼卡》、《街霸 3》、《街霸 VS SNK》等游戏。而仔细想想，如果要求每款游戏都是精品肯定是不现实的，而且也不可能有那么多精力去玩。虽然现在我的游戏时间和热情少了，但对游戏的兴趣却仍然保留着。每月买《电软》了解新主机及新软件动态也是我生活中必不可少的一件事。虽然无钱买这些新主机，但多了解一些新主机的情况也非常过瘾。就象关心国家大事一样，让人乐此不倦！

而如果说游戏给我带来的唯一遗憾是什么，那就是当初因为过于沉迷游戏而荒费了学业！但这并不是游戏的错，而是因为当时没有人引导我如何树立正确的游戏态度。同时我也希望现在正处于学习阶段的玩友们不要象我当初一样，因为过度沉迷游戏而荒废了学业。希望大家能正确树立玩的观念，处理好学习和游戏之间的关系，不要让别人说玩游戏的学生都学不好，要为我们玩家自己争一口气。现在的我虽然对游戏缺少了以前的那份狂热，但游戏依然是我主要业余爱好中的一部分。我认为，就象现在的电视是人类生活中的正常消遣一样，电子游戏也是我们人类生活中必不可少的消遣和休闲活动。只要我们的游戏时间得当，它就会给我们的生活增添一道亮丽的风景线。

二 000 年十二月二十日
两个星期就想发了,但当时 A9 登不上去,今天才知道出了些问题,希望 A9 以后能一帆风顺.



我的 XBOX 游戏情结

叶欣

序：

XBOX，一个强大的黑巨人。当我第一次听他的名字时还是 1999 年，微软公布了这样一个家用电视游戏主机。但并没有公布其外形，那一年开始直到 XBOX 发售，众多假想图流传于玩家和业界之间。

去年，XBOX 正是宣布停产。取而代之的是 XBOX360。黑巨人永远倒下了......更新换代是自然规律，但无论如何都无法抹杀 XBOX 给我们带来的美好回忆......

我的 XBOX 购买于 2002 年，算是不早不晚。当时《幻魔鬼武者》这款游戏把我从观望状态中拉了出来，并付出了行动。可以说我的 XBOX 是多灾多难的。买了之后的第 3 天，就不幸的被散装光盘《死或生 3》*了系统......EVOX 被强制 DIY 了，至今我还无法忘记那个令人生厌的沙滩排球画面！上面写着 BY：JIMMYLIN 的字样。当时技术有限。而且没有卖 EVOX 系统盘的。我只能忍了``````
我很爱惜我的每一台主机，玩游戏的时间都不长，从来没有连续十几小时作战的纪录。防护也作的很细心。过了 1 年，那个该死的系统终于引发了不幸。XBOX 的系统管理画面无法进入。强制进入就会报错。还时不时的开不了机。黄灯闪烁 ING......因为我所居住的那个城市当年都没有几台 XBOX，游戏店也修不了，所以只能送到沈阳修理，结果被奸商黑了 300 元，系统依然没有恢复成正常的 EVOX。
后来我去了北京，机器一直闲置在家，半年后放假回来的时候，机器的老毛病又犯了，300 元打了水漂`````` 无奈只能代到北京修理。回京后，花了 130 元恢复了系统，解决了开机问题。结果就是 xxx IC 焊点开焊......用烙铁戳了几下就 OK！xxx 沈阳奸商！诅咒你生孩子浑身*！
由于工作忙，修好后机器一直闲置。半年没玩几次，当工作稳定下来准备好好玩的时候，开机问题又出现了！！！！我简直崩溃了！！再次送修，这次比较顺利，仍然是焊点的问题。不知道为什么我这焊点怎么这么容易开~~~~安心的玩了半年后，主机光驱又出了问题！出仓后有时会不去，要靠手将托盘向上推一下才能入仓。因此又郁闷了很久。后来得知是光驱托盘太干燥，需要上点〝凡士林〞。这个问题也解决了......最后又把机器带回了老家。
半年后......也就是月初，我放假回家，哼哼````机器又出问题了！大家猜这次怎么回事？居然不读刻录盘了，之前玩的好好的盘都不认，盘我保存的比机器都好，绝对不会有问题，况且新买的刻盘也读不出......最后拆开光驱自己研究。再刮花了一张我珍藏多年的盘之后，基本恢复了......也就是擦擦光头的事......
我的 XBOX 自从跟了我就没过过几天健康的日子，也因此挨了我不少重拳。人都说 XBOX 是最结实的主机，但他还没有我花 100 元买来的 3 手土星坚强......而不可否认的是，XBOX 毕竟陪伴我走过了几个念头。我们俩共同拥有的会议我永远也不会忘记......





我的 XBOX 游戏之动作游戏篇：

ACT

[J]幻魔鬼武者 Genma Onimusha/CAPCOM
幻魔鬼武者

CAPCOM 优秀 PS2 动作游戏《鬼武者》的"强化版"，当初深深的痴迷着该系列。后来专门为了

《幻魔鬼武者》而咬牙买了 XBOX，他也顺理成章的成了我第一张 XBOX 正版游戏。因为我从小就有日本游戏必须玩日文版，欧美游戏必须玩 E 文版的良好习惯，所以正版游戏自然买日版的了，几年后闲着无聊又补了张 D 的美版。游戏本身是一样的，只是听一群战国时代的人说 E 语实在是不舒服。游戏难度照比 PS2 版提升了许多，可以说连玩法都不一样。吸了魂的幻魔更是恐怖，不能恋战，稍不留神就会被几个刀足轻秒杀。鬼武者变身系统是最大的亮点！追加的几个 BOSS 和关卡也很有诚意，正如稻船敬二所说：《幻魔鬼武者》才是该作的真正形态！

[J]御伽 Otogi Myth Of Demons/FROM SOFTWAER
御伽

《御伽》给人们的印象往往是一致的——虚幻、缥缈、华丽。游戏与他的名字一样充满神话色彩。一直觉得本作的风格和徐克导演的《蜀山传》颇为相似。作为并不多见的 XBOX 独占的和风大作他有着良好的口碑。游戏的背景以日本神话为基础，讲述大将军源濑光讨魔的故事。许多传说中的妖怪都以新的形象示人。说来惭愧，这款游戏虽然买了很久但是一致没有打穿，觉得难度有点高。《御伽》曾经是我心里的一个结，因为这款和风游戏玩日版才原汁原味，但偏偏怎么也买不到日版，当时逼的我差点放血买正版。每次看到封面是大大的一个"T"字心里就堵的慌。可以说我为了玩到原味的《御伽》一直没怎么碰手里的美版。在这之间也买了无数挂羊头卖狗肉的所谓"日版"......直到 3 年后终于在网上找到了日版《御伽》，当把该盘放到 XBOX 里是，真的好像一块石头落了地的感觉......

[J]御伽 2～百鬼讨伐绘卷 OTOGI Hyakki Toubatsu Emaki/FROM SOFTWAER
御伽 2～百鬼讨伐绘卷

FROM SOFTWAER 公司推出的《御伽》续作，游戏仍然保留了那飘缈、华丽，轻盈、爽快的整体感觉，游戏中的角色增加到 5 人（还是 4 人？）。很容易的就买到了 2 代的日版和美版，但由于一代很久没有买到日版的关系，本作也没有打太远。这样的游戏就是适合一代和二代连起来玩！

[J]魔牙灵 Magatama/MICROSOFT

微机软件公司（- -|||）为了把 XBOX 打进日本市场着实费了不少心思，其中《魔牙灵》就是一款面向亚洲玩家的动作游戏。游戏乍一看很像鬼武者，但实际操作起来就会发现完全是两种感觉。游戏的手感照比早已习惯了的《鬼武者》系列有些硬，当刀砍到敌人的时候能充分感觉到怪物的皮糙肉厚。凭心而论本作是 XBOX 不可多得的一款动作游戏，特别是 BOSS 战都非常有气魄！游戏的难度也比较高，虽然是日版游戏，但相信游戏的难度已经和美版划等号了......但是......当我用一个东方人的眼光来看《魔牙灵》的时候，就会有种诡异的感觉。貌似老外眼里的亚洲文化都是一样的......而且敌人种类匮乏是本作的一大软肋。

[J]忍者龙剑传 Ninja Gaiden/TECMO

不得不赞的超大作！脱裤魔全新打造的 XBOX 独占动作游戏，如果你有一台 XBOX，那就必然要有一款《忍者龙剑传》。当年游戏从公布第一副画面到游戏正式发售经历了近 2 年的时间。当游戏发售之后，那华丽的画面、出色的手感告诉所有玩家这两年没有白等。说到本作，不得不提我另外一段痛苦的经历......2004 年的一天终于在游戏店等到了这款游戏，结果回家玩过了第 2 关便黑屏了......之后换了好多张都是同样的问题。后来才得知，是 D 盘的问题，第 2 关后只能选择 E 文语音......深爱着这款大作的我绝对不能忍受这个！于是邮购了一张正版！正版玩的就是舒服，游戏各种难度都穿了一便，更加喜欢这款游戏了。但是意外偏偏发生了！一次游戏的时候，盘不小心被光

驱刮了一道不明显的划痕。真的不明显， 但我当时鬼上身了一样就是想把那道痕迹弄掉，结果越擦越造`````最后````` 惨不忍睹。无奈............最后又花了 400 多元买了一张新的正版本，以前的那个被我当旧货卖掉了......辛酸的回忆啊！
[J]忍者龙剑传黑 Ninja Gaiden Black/TECMO

XBOX《忍者龙剑传》的第一个加强版，增加了新武器，新的敌人，新的 CG 动画和 50 个任务模式，负责的说，《忍者龙剑传黑》是 XBOX 上最优秀的动作游戏。我的这张是 D9 的盘，由于制作工艺问题，当年很多 D9 盘都有毛病。本作的第一批 D 盘也不例外。经过耐心的等待，终于盼来了完美版，因为能选择双语言，所以买了一张 D9 日文完美版！由于时间关系，本作也没能通关......但好游戏，不急于一时。

再生侠 世界末日 Spawn Armageddon/NAMCO

再生侠——我叫他"卵子战士"。美国知名的漫画人物，买这款游戏也是奔着他的名头而去。NAMCO 出品的一款很爽快的 3D 动作过关类游戏，日版本名字叫做《再生侠 命运之锁》。虽然有 PS2 版本，但总觉得这款美风十足的游戏更适合用 XBOX 来玩。NAMCO 推出这款《再生侠》我想多少和《灵魂能力 2》有点关系，因为那时候 NAMCO 才正式和托德麦克法兰"建交"。为其成名作再生侠量身定做一套游戏也许是为了回报他在 XBOX《灵魂能力 2》里的演出。游戏中可以使用各种枪械和特殊攻击，所有的难度都已近通关了。虽然有很多人抨击他只是《鬼泣》的仿制品。但如果你真正投入到本作中，你会发现很多新鲜而独特的东西。比如``````展开红色披风滑翔在夜空的感觉简直太原版了！

范海辛 Van Helsing/Vivendi Universal Games

电影改编的游戏，一直对 电影改编的游戏没什么好感~~~~片子也看的很晚，大概 1 年后才看的 DVD，当看完本片后，虽有的偏见全部没有了。这就是一个非常适合改编成游戏的电影啊！主角五花八门的装备在游戏中全部得到了再现。游戏结合了很多元素，玩家将跟随和电影一样的剧情展开除魔之旅行。但是无论怎样都无法掩饰游戏仿《鬼泣》的嫌疑。我总是有囤积游戏的习惯，等待有钱有时间的时候在家里好好玩，《范海辛》的游戏之前打过几关，当刚刚有了感觉的时候......死机了......这是偶然的意外，扫兴的意外，等待无聊的时候继续玩下去。

李小龙 龙之追寻 Bruce Lee Quest of the Dragon/Vivendi Universal Games

可以说这款游戏也是我买 XBOX 的一个理由，一位我是李小龙的 FANS。但买了游戏机之后却怎么也买不到这张盘，也许不是主流游戏，也许我买的时候已经晚了......最后在我坚持不懈的寻找下，终于在省会长春的游戏店里发现了这个游戏。这是一款 3D 动作游戏，纯纯的动作游戏，开始以为游戏的剧本是改编自李小龙的某部电影，后来却发现故事是原创的。抛开名人效应，凭心而论游戏素质平平，游戏到后期，蹩脚的操作加上敌人变态的难度，简直就像身处地狱的感觉。不过本作的 GBA 版倒是很不错。

真人快打：少林武僧 Mortal Kombat Shaolin Monks/MIDWAY

《真人快打》是我心中不可代替的神作，每代必收，自然也不可能放过《少林武僧》。 《真人快打》系列共推出过三个外传形式的动作游戏，PS 的《绝对零度》和《特种部队》，以及这款跨越 PS2 和 XBOX 的《少林武僧》。不管你是不是 《真人快打》的 FANS，这款动作游戏都是每个玩家都玩家都应该尝试一下的作品。游戏还原了原作的剧情，故事发生在 1 代和 2 代之间，把两代

之间发生的事情作了一个解释。游戏不仅有出色的打击感打击感，而且升级系统也很不错，随着游戏的进行玩家会学到很多必杀技和终结技。游戏中有许多隐藏要素等待玩家发掘，向要 100%进度是非常不容易的。但最令人兴奋的是该作支持 2 人双打，而且还可以发合体技。是次世代游戏机上难得的一款优秀动作游戏！

超人 SUPER MAN MAN OF STEEL/ATARI

随 XBOX 一起买回的首批 XBOX 游戏之一。一个是当时确实没有什么好游戏，还有一个是超人是我最喜欢的美国漫画英雄。游戏本身素质一般。大多时间都在天上飞，用眼睛发出的激光打飞机= =，游戏超级难上手，往往是玩了半天，一个敌人都没打着。过了一关就没耐心了，还是等闲得发慌的时候在玩吧......

[E]蝙蝠侠-刑祖复活 Batman Rise of Sin Tzu/UBISOFT

当时在游戏店里挑盘，发现实在实在没有什么想玩的游戏了，于是就拿了这张画风看上去很顺眼的《蝙蝠侠-刑祖复活》。但回家玩了一会便欲罢不能了！游戏上手超级快，打击感觉也不错！可以选择夜翼、蝙蝠女、罗宾 3。爽快的打击感趋势我穿了所有难度。人物全部满级。是完成度比较高的一款游戏了。该作还有 PS2 和 PC 版本。

[E]蝙蝠侠 复仇 Batman Vengeance/UBI SOFT

UBI SOFT 在《蝙蝠侠-刑祖复活》之前推出的一款动作冒险游戏，主角是 NB 的蝙蝠侠，PS2 和 GBA 也有该作。由于当时买机器比较晚，所以错过了《蝙蝠侠 复仇》后来找了 3 年，最后在北京鼓楼大街被我找到了！不过买了到现在也没穿，只是打了几关然后搁置起来以后有时间再玩。UBI 的东西品质不用质疑。

蝙蝠侠 黑暗的未来 Batman Dark Tomorrow/2KGAMES

这个......买了之后放机器里觉得没问题就再没碰过......

海底人 AQUAMAN

也是 DC 漫画公司的漫画英雄，正义联盟的一员，其他`````同上......

分裂细胞 1 Tom Clancys Splinter Cell/UBI SOFT

对于本作，废话就不用我说了。经典的第一作，曾经的 XBOX 独占游戏，第一眼看到他的感觉就是：我靠！没锯齿！由于第一次玩《分裂细胞》是很久之后的 PS2 版本，做出对比后自然会发出惊叹。只是刚玩的时候因为习惯了《合金装备》，所以对本作“徒手战斗”的系统不太适应。作为 XBOX 的代表作，即使不玩，也应该收藏。

分裂细胞 2 明日潘多拉 Splinter Cell Pandora Tomorrow/UBI SOFT

一年多之后，《分裂细胞》推出了第 2 作，游戏各个方面都有提升！开场的 CG 画面在当时来说已经可以算是最高品质了！而自从前作开始，该系列我就只认 XBOX 版本的了。《分裂细胞 2 明日潘多拉》也是一款没有打穿的游戏。因为好游戏应该放在最合适的时候去玩。

分裂细胞 3 Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory/UBI SOFT

经典游戏的第三作，此时我已经来到了北京工作，XBOX 也一直没在身边，买了一张 D9 版之后也

没能试一下。一直等到放假回家才玩了一下。试验之后觉得盘质量没问题就把游戏封了起来......因为我要从一代从头开始玩......

分裂细胞 4 双面间谍 Tom Clany`s Splinter Cell 4 Double Agent/MICROSOFT

《分裂细胞 4 双面间谍》是首款登陆 XBOX360 的《分裂细胞》，游戏也有 PS2 版本，但是他对于 XBOX 来说应该是最的后大作了。那时候 XBOX360 刚刚出现，微软已经把全部精力投入新主机，XBOX 自然被"打入冷宫"，每多久 XBOX 就停产了，而 D 商也在主机停产前就放弃了这块阵地。市面上已经买不到 XBOX 的压盘了。无奈最后终于在网上找到了卖刻录盘的店，毅然决然的买了一堆 XBOX 后期的游戏。其中就有《分裂细胞 4 双面间谍》。本作的开发主力是 UBI 上海工作室，可以说这是一款我们中国人制作的游戏。其中里面加入的上海一关让人激动不已，但据说只有 XBOX360 版才有上海，所以，买 XBOX360 版也是势在必行。

合金装备 2 实体 Metal Gear Solid 2 Substance

超级大作。PS2 版《合金装备 2 自由之子》的强化版，由于当年 XBOX 机能的强大，《鬼武者》《天诛 3》《寂静岭 2》《零》《莎木》系列等日式大作都在 XBOX 上推出了强化版。最后《合金装备 2 实体》和《寂静岭 2 最期之诗》又移植回了 PS2。

杀手 2 沉默刺客 Hitman 2 Silent Assassin/EIDOS

EIDOS 出品的动作游戏，他从一款名不见经传的 PC 单击游戏一跃成为称霸全平台的大作。《杀手 2 沉默刺客》是《杀手 47 号》的续作，也是系列最有影响力的一代。当初对本系列并没有什么特别的感情。后来出到第三代的时候被四面八方涌来的宣传所打败了。终于投入了该系列，甚至下载了游戏的第一代。杀手 47 号经过了一代的故事之后，在一个教会担任园丁，神父的死让他再次穿上了那套黑色西装......

杀手 3 契约 Hitman 3 Contracts/EIDOS

说实话，这一代基本没有玩过，PS2 XBOX PC 全平台发售充分的显示了作品在当时的地位。也是从这代开始我才真正接触《杀手》系列，可能是被那五花八门的杀人手段所吸引吧......

杀手 血钱 Hitman Blood Money/EIDOS

系列第四作，首次登上了 XBOX360 平台，是登陆平台最多的一代。同样是 XBOX 后期的大作，无意中在公司附近的游戏店里找到了他，老板也说这是最后一批 XBOX 盘，以后不会再有了......游戏在各个方面都达到了顶峰，继承前几作的优点于一身，画面效果也非常出色，但不知道 PS2 版的质量如何。

惩罚者 The Punisher/2K GAMES

照比奇迹漫画公司的漫画英雄，我还是更加喜欢 DC 漫画公司的超级英雄。而惩罚者却是我唯一一个喜欢的奇迹公司的漫画人物。当年 CAPCOM 推出的街机同名动作游戏可谓"脍炙人手"。龙格尔主演的电影也将这位没有超能力的超级英雄请上了银幕。十多年以后，《惩罚者》的电影被翻拍，片子之烂真是前所未有......但基本同步推出的游戏则可圈可点。在游戏推出之前我就一直在关注。后来本作推出了 PS2 XBOX PC 三个版本。我只打穿了这个 XBOX 版本。游戏的"逼供系统"十分有创意。枪战的部分也非常火爆，因为喜欢惩罚者所以第一时间就将游戏通关。也是一个完程度比较高的游戏。

超能力战警 Psi Ops The Mindgate Conspiracy/MIDWAY

著名厂商 MIDWAY 推出的动作游戏大作。起初对本作的印象是比较反感，心想老美经常作一些不伦不类的东西，而且什么都离不开几支破枪。人家都有超能力了还用枪干屁……但这游戏在当时却受到了很多褒奖。游戏杂志也给出了很高评价。但全部被我无视了……几年以后，MIDWAY 另外一款游戏《间谍猎手》推出，由于是 ROCK 主演，所以买下来试了一下，感觉很不错，后来又了解到之前被无视的〈超能力战警〉和本作有很多相似之处，所以又回过头来找，但当时 XBOX 游戏已经不出了，自然找不到……最后还是在网上买了刻录盘。打印了游戏封面。不由感叹网店真是好东西，让我心里的好几块石头都落地了……（本作 CAPCOM 代理过日版，封面是森气楼大师所画）

侠盗车手 3+罪恶都市 GTA DoublePack/ROCKSTAR

神作需要多费口舌么？需要么？不需要！需要么？不需要！ GTA 在 PS2 和 PC 上取得惊人的成功之后转战 XBOX，推出了在这款合集游戏。当时在家的时候很难找，最后到长春才买到。游戏共两张盘，一张是侠盗车手 3 另外一张是罪恶都市，游戏与 PS2 版本没有什么大变化，只是操作不太习惯。画面貌似提升了很多……只是读盘的噪音有点大……

侠盗车手:圣安地列斯 GTASA/ROCKSTAR

神作的最新作，早在 XBOX 推出〈侠盗车手 3+罪恶都市〉之后，我就断定这一代也会出 XBOX 版。过不期然，虽然时间晚了点，但还是出了。玩过 XBOX 版之后就会觉得 PS2 是个残废主机……开始买回来机器死活不认盘。后来同事把机器系统设置了一遍后就好了……

黑手党（又名四海兄弟）MAFIA/Illusion Softworks

当年最优秀的 GTA 向游戏就是他了，被称为"30 年代版 GTA"。当我第一次玩〈黑手党〉的时候还是在 PC 平台玩的，游戏并不是简单的模仿 GTA，他有着许多独特的地方是 GTA 所不及的，让人感慨的剧情紧紧抓住了我的心，让我通关了很多次。游戏讲述了一个人的一生，每次通关都有很深的感慨。几年后 PS2 版本和 XBOX 版本也出来了，我立马买了回来各穿了一遍。游戏的品质是这样的 ：PC 〉XBOX 〉PS2。XBOX 的画面虽好，但在背景和细节上做了一些删减。用手柄操作也有点怪怪的。但最体贴的是 PC 版中那变态的赛车任务可以选择难度……呵呵真是太感动了！现在《黑手党 2 拉斯维加斯》已经公布了，将推出 PC 版本和 XBOX360 版。喜欢的玩家一起期待吧！

教父 The Godfather The Game/EA

根据著名电影《教父》改编的，故事性极强。游戏以电影《教父》的世界观为背景，玩家将从一个小混混作起，最后成为大人物。本作同样是全平台推出，大到 XBOX360、小到 PSP。因为该作也是在 XBOX 末期发售，买不到压盘是自然的事情。刻盘买了之后一直闲置没有时间玩，准备有时间先玩玩 PSP 版的再说。

疤面煞星 Scarface The World Is Yours

和《教父》一样，同样改编自电影，阿尔帕西诺主演。本片首黑帮电影的经典，连 GTA 都后很多

向其致敬的地方。游戏方式类型酷似 GTA。剧情紧接着电影的结局。你将改变电影中主角的命运。让他死而复生。这也是一款全平台的游戏也有 PSP 版本（总觉得他在和《教父》叫板）。PS2、XBOX、PSP 三个版本目前都没继续玩下去，等待合适的时间去通关！

胜利大逃亡 The Great Escacpe

也是一款改变自电影的游戏，电影没看过。故事发生在 2 战时期，GTA 向游戏。游戏的目的是逃离德军集中营，当中也要帮助其他盟军的俘虏逃脱。N 年前买的盘，现在搁置中......

雇佣兵

PS2、XBOX 双平台的 GTA 向的战争游戏。之所以喜欢这款游戏有两点。其一是因为游戏本身的素质不俗，驾驶、射击、以及关卡设计都数上成；其二是游戏的故事内容，三个雇佣兵奉命来到高丽国执行任务......在这里我可以随心所欲的虐杀高丽兵了！爽就一个字，呵呵~~谁叫我有种族歧视的。由于该游戏读盘特别频繁，所以没敢玩太久，有机会拷到硬盘里玩。本作的 2 代也快在 XBOX360 上面出了。不过这次不是在朝鲜了......

战士帮/ROCKSTAR

还是改编自电影，在黑帮片盛行的 80 年代，《战士帮》在国内并不出名，但在国外却很红。本作由黑帮游戏大户 ROCKSTAR 出品，是一款比较纯粹的动作游戏，推出过的 PS2 XBOX PSP 三个版本我都有，玩了一会觉得有点单调就放弃了......

镇压之拳/CAPCOM

CAPCOM 发行的一款动作游戏，但玩的时候却怎么也感觉不出来 CAPCOM 的味道，原来《镇压之拳》是由其他公司制作，CAPCOM 只是负责发行已，游戏整体感觉和 NAMCO 的《君临都市》差不多，但是手感却差很远。PS2 上也有此作，买来便扔一边的游戏。

危险地带/ROCKSTAR

在我还没有买 XBOX 之前就听说了这部标榜"暴力"的游戏。买了 XBOX 之后终于找到了他。游戏的方式很简单，就是在规定时间内杀足够多的人，由于当时本作正好在《GTA：罪恶都市》之后推出，游戏的画面与其非常相似。游戏游戏难度比较高，又比较单调，而且不得要领，打了好多次都没过几关。于是灰心将其雪藏了。等有信心的时候再拿出来玩。之后这款原本独占 XBOX 的游戏又推出了 PS2 版。去年冬天又在 PS2 上推出了 2 代，虽然 2 代比 1 简单不到哪去，但内容丰富了很多，推荐玩 2 代。

坏松鼠 重装上阵（百战坏松鼠） Conker Live & Reloaded/MICROSOFT

这游戏应该算是 XBOX 的代表作之一吧......从画面到创意都很到位，同时又加入了很多让人汗颜的恶搞内容。不得不钦佩美国人在这方面的想象力。虽然游戏推出的比较早，但最初也被我无视掉了。去年冬天的时候突然很想玩，在网上买到了刻录盘......

僵尸斯塔布斯 Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pluse

因为没有太多时间去玩这款游戏，所以也不敢枉驾评论，可以确定的是这是我喜欢的游戏类型。另类动作过关游戏，玩家控制主角是一个僵尸来消灭人类——不错的主题，游戏里加入了一些黑色

幽默。恩恩~~~~~欧美风味十足的一款游戏，不错不错！！

毁灭全人类 Destroy All Humans/THQ

怎么看怎么像《火星人玩转地球》......起初我还真不知道有这样一个游戏，自从看了《电软》某SB编辑对其的抨击后，便到处寻找此作。还好游戏并不难找。游戏中你将扮演一个侵略地球，夺取人类基因的外星，不断在地球上"为非作歹"。也许很多人不能接受游戏的内容，但如果你把这款游戏看作是销往外星的作品，你的心情也许会好些。时间的关系一直没怎么玩，不过这绝对是一款不得不通关的游戏。如此有创意的作品现在不多见了......

毁灭全人类 2 Destroy All Humans 2/THQ

《毁灭全人类》的续作，外星人再度入侵地球！推出的时间正好是 XBOX 没落的时候，当时遍地都是 PS2 版，XBOX 版的 D 盘可以说出都没出过，只好买了刻盘。游戏更加搞笑，加入了忍者部队和苏联红军 = =|||。有时间和一代一起玩。

洛克人纪念精选 Megaman Anniversary Collection /CAPCOM

不错的一个合集，包括了《洛克人》1－8 代，由于是美国 CAPCOM 推出的，所以没出过日版。本作还有 PS2 版，其续作〈洛克人 X 纪念精选〉只出过 PS2 版......收藏必备。

MIAWAY 合集中 2 /MIDWAY

欧美著名厂商 MIDWAY 推出的合集第 2 弹。因为里面有《真人快打 2》和《真人快打 3》才买的。PS2 版也有......

我的 XBOX 游戏之冒险游戏篇：

AVG

莎木 2 Shenmue II /SEGA

啊~~~~介绍之前先膜拜一下~~~为什么当初要买 XBOX？除了因为《幻魔鬼武者》之外，还有一个理由就是他。〈莎木〉是我心中 NO1 的游戏和很多 FANS 们一样，对他的感情用只言片语是无法表达的。早在 2001 年的时候，曾经因为 DC 版的散装光盘〈莎木〉有问题，所以一怒花了1200 人民币买了 1 代和 2 代，这是我对游戏投资最多的一次。2 代之后的很长时间都没有新作太多消息（直到现在），当时还流传着一个谣言，说〈莎木 3〉将在 XBOX 推出，同时推出 1+2 的合集......这个没有不买的理由啊~~而且一定要支持正版。后来这个谣言破灭了......也许这个传说却有其事，但随着 XBOX〈莎木 2〉惨淡的销量而烟消云散了。我不是一只粪青、更不是沙文注意猪，但我还是要说！！只要你流着中华民族的血，你就应该去了解一下〈莎木〉！虽然游戏是日本人制作，但游戏中充满了早已被现代人遗忘了的中华民族尚武精神！对 1 代印象最深的地方是芭月凉背上行囊，离开生活了十几年的家，在路上想起了儿时父亲对他的教导，身为一名武者应该怎样面对他的人生，此时，镜头里缓缓出现了路边游戏中心的招牌的一角，上面正是"GAME"一词。加之芭月严的那段旁白，好象就是铃木大师对自己游戏理念和游戏生涯的自述......而 2 代另我印象最深刻的桥段正式主角费劲心思寻找"武德"的部分。如果你是一名武者，你就会对此有非同寻常的感受，这正是每名武者刚入门时，师父对其孜孜不倦的教诲。通过寻找"武德"而告诉我们，世界需要包容，人的心中不能充满仇恨。这就是"练武先练德"的真正含义了。再说 XBOX 版〈莎木 2〉本身。照比

DC 版的画面有所提升是肯定的，而且没有拖满，同屏 NPC 人数也有增加。在通关之后会有一些特典内容，比如莎木的漫画......貌似这个游戏有 D9 和 D5 之分，我买了 2 张都是 D5，"剧场"的选项内有个片段选了就花屏，一直对此很怨念，考虑到并不影响游戏本身，而且也有 DC 版就不计较了。一直有一个疑惑，XBOX 上只有美版的〈莎木 2〉吗？没出过日版？知道的朋友麻烦赐教......

[J]零 Fatal Frame SPECIAL EDITION/TECMO

血腥、暴力、恶心、恐怖是我所钟爱的主题，也许是从小学 2 年纪开始每天都看各国恐怖片的原因才养成了这个变态的喜好。〈零〉的 PS2 版本是 PS2 恐怖游戏的代表作。而这种日式恐怖游戏好象到挺讨女玩家喜欢的```起码我身边的女玩家都很爱这个系列，甚至人手一套......（我周围这些都是什么女人啊.........）。XBOX 版的〈零〉是 PS2 版本的加强版本，也可以说是完全版本，除了画面有了飞跃外，好加了新衣服，新敌人。当时因为市面上的压盘都是美国版，所以比较反感。（前面说过，我玩游戏的"规则"日本游戏只玩日版，美国游戏之玩美版。）直到今年 7 月，我才在经常光顾的网店里买了日版的《零》与《零~红蝶》。没成想回家玩的时候机器犯病...不读刻录盘了......之后擦了光头，一切 OK（这是 4 年来第一次擦光头）。

[J]零红 碟 Fatal Frame 2 CRIMSON BUTTERFLY/TECMO

和《零》一样，日式恐怖类游戏的顶尖之作。这一代正好赶上 PS2 降价并在全国普及的时段，所以很多人真正了解该系列也是从她开始。XBOX 版本加入了的新要素要比前作还多。首先就是服装。加入的几套新衣服一看就是"脱裤魔"的风格......居然 YY 到这里来了，穿成那样给鬼看啊~追加的主视角让该做成为了一款地道的 FPS 游戏。一来可以吸引欧美玩家，二来这样能够增加带入感。比较遗憾的是该系列在 XBOX 上只有《零~刺青之声》没有移植，如果 XBOX 能晚几年倒的话，相信铁定会移植......

[J]寂静岭 2 最期之诗 Silent Hill 2/KONAMI

《寂静岭》系列排在我心中 10 大经典游戏的第八位。《寂静岭》是我第一款 PS 游戏；《寂静岭 2》是我第一款 PS2 游戏。《寂静岭 2 最期之诗》原本是 KONAMI 在 XBOX 上推出的强化版，提升了画面，增加了玛丽亚的内容，随后在玩家中赢得一片好评，KONAMI 也坐不住了，把本作移植给了 PS2 和 PC。相信现在很多 PS2 玩家手里的都是这张"最期之诗"，因为本作一出，D 商就不在作普通版的 2 代了。我的这张盘也是网上买的刻盘。因为想要买的时候走遍了整条鼓楼大街都没结果。玩惯了 PS2 版，再玩 XBOX 版就会有不一样的感觉。

[J]寂静岭 4 Silent Hill 4/KONAMI

系列在 XBOX 上仅仅推出过《寂静岭 2 最期之诗》和《寂静岭 4》，一直纳闷为啥不出 3，1 倒使有，但是模拟器版~~~无视掉。游戏和 PS2 版没有什么区别，并没有像 2 代一样加入原创内容，只是简单的移植。

游星物体 X THING/KONAMI

80 年代同明电影改变的恐怖冒险游戏。游戏出的比较早，使一款〈生化〉系的游戏，早先在 PS2 推出。然后又出了 XBOX 版本。我的 PS2 版是日版，XBOX 是美版。为了深入了解本作，我还买了正版的 DVD。电影的名字叫〈THE THING〉，日版叫〈游星物体 X〉，是一部中规中矩的"科幻恐怖片"。故事讲述了一群南极（还是北极来着）科学家偶然发现了外星遗迹，结果和〈异型〉差不多，全员被扑杀了。只省下了主角在黑暗中喘息......游戏的情节紧接电影。总部接到了科研队的求援后派出部队搜索，结果他们发现的是一片废墟......队员们随后遇到了外星生物的攻击。外星

生物寄生在了几名队员身上，而其他人却不知道到底是谁，敌人就在我们中间。在主人公不但要面对黑暗寒冷和异型生物。还要面对同伴的猜疑……比较有意思的是队员和队员之间都有"信任系统"，你的选择会影响同伴之间的信任度。本人推荐大家玩这个游戏。但建议先看看电影培养一下感情，这样才更有带入感。

救世主降临 Advent Rising

一款史诗版的大作，在游戏发售之前就十分关注，他结合了很多游戏方式，有着比较高的自由度，就像一款"太空版 GTA"。在剧情方面也十分庞大，就象〈光环〉一样，讲述了一场宇宙战争的开始和结束。用大气、宏大来形容该作再合适不过。男主角是一名地球人，一次意外被卷如了一长战争。而他却不知道自己正是外星人古老语言中的"救世主"。虽然之前一直在关注这款游戏，但还是错过了其发售时间。当到游戏店询问的时候，店员都说这已经是老游戏了。找了一圈都没得卖。经过多次的寻找终于在一家要倒闭的店里找到了本作。当时的心情就好象淘到金子一样……目前本作还静静的躺在家里，等待我然后的"宠幸"。

地狱神探康斯坦丁 Constantine

漫画改编的电影，电影又改编成了游戏。原本是 DC 漫画公司的一款魔幻题材漫画。主角游走于地狱与人世之间，使用各种特殊的武器消灭恶魔。 后来被搬上银幕，主角由基奴里维斯扮演。由于电影时间有限，所以登场人物比较少。游戏很多内容都借鉴了漫画原著。PS2、XBOX、PC 都有。画面整体感觉有点象《马克思佩恩》。当时并不知道这款游戏是《地狱神探》，只是很喜欢他的封面就买了。回去之后才发现中奖了……

静物 Still Life

N 年前被无视了的一款冒险游戏，后来无疑中看了介绍很有兴趣。看看日历已经 2007 年了，距离游戏发售已经过去了 3 年。上周买了刻盘，10 分钟前刚收到快递……

华氏(全面失控、末世温度、靛蓝预言) Fahrenheit

很有创意的游戏，也是覆盖面特别大的一款冒险游戏，日版、美版、欧版、PC 版、PS2 版本、XBOX 版，所有主流主机都有他的身影。我有的是 XBOX 的美版游戏的方式比较独特，以互动方式进行。玩家要扮演敌对的两个角色，一个是无意中杀了人的男主角和追查凶手的女探员。男主角要尽肯可能的保护自己，不断消除他遗留的线索，而女主角则要仔细寻找蛛丝马迹……传说游戏的欧版中有段 18X 的内容，一直很想看看。这款游戏已经推出了 PC 中文版，推荐大家玩这个版本。记住一定要找欧版汉化的哦~~~

我的 XBOX 游戏之射击游戏篇：

STG

野蛮力量 Brute Force/MICROSOFT

XBOX 早期的独占游戏，由微软制作，以小组合作为主，融合了 RTS 要素的第三人称射击游戏。游戏中可以选择多位不同的角色，有擅长枪械的、还有擅长狙击的、还有擅长近身肉搏的。游戏的

素质不错，能够感觉到一股浓郁的欧美气息。最早看到本作是在《光环》游戏中附带的特典DEMO 里。被丰富的游戏方式所吸引````印象最深的是蜥蜴外形的一名角色用利爪杀死敌人的画面......喜欢欧美射击游戏的玩家不要错过，因为他是 XBOX 平台射击游戏的代表作。

[J]枪之女神 Gun Valkyrie/SEGA

如果说《野蛮力量》是 XBOX 欧美射击游戏的代表，那么《枪之女神》则是日式射击游戏的代表。本作由 SEGA 推出，也是较早登陆 XBOX，并且一直独占的 STG 游戏。游戏的背景设定在架空时代的大英帝国，地球遭受到了异型生物的侵略，女主角利用机甲装备和各种枪械抵抗敌人。许多人听到这个游戏的名字第一印象就是"高难度"。没错，这游戏的难度的确很高，但还不至于比《魔界村》高。当时我找了好久也没见到这张盘，后来还是在伟大祖国的首都北京的伟大游戏圣地鼓楼大街找到了......游戏为双语版本，如果 XBOX 的系统为日文，游戏则是日文，否则就是 E 文。

[J]恐龙危机 3 Dion Crisis 3 /CAPCOM

CAPCOM 著名冒险游戏《恐龙危机》的第三作。游戏一改前两作的风格，很大程度的强调了"射击"。让人感觉好象在玩《魂斗罗》。游戏中仍然能够感觉到 CAPCOM 的味道。以前还推出过《恐龙危机》主题的限定版 XBOX 主机。这张盘也是我第一批随机购买的游戏。因为 CAPCOM 在XBOX 上推出的游戏少之又少，抛开对前两作的感情......《恐龙危机 3》算是不错的一款射击游戏了。

血腥左轮（又叫：荒野大镖客） Red Dead Revolver/ROCKSTAR

他的前身曾经是 CAPCOM 的射击游戏名作，不止一次的被收入了 CAPCOM 经典合集里。2002年，CAPCOM 公布的一系列大作中就有他的身影，可经历了 1 年多的时间，我们却得到了取消开发的消息......但随后，《血腥左轮》却又如期出现在了新作列表中。原来，CAPCOM 将开发了很多的本作转让给了 ROCKSTAR。就这样我们看到了一款既熟悉有陌生的《血腥左轮》。游戏充分展示了拓荒时代的美国西部风情。游戏中玩家在战斗之余可以在小镇中四处游走来购买装备接受任务。战斗的精髓在于类似"子弹时间"的慢镜头系统。游戏里也有多名角色供玩家使用。每个人的武器不同，游戏方式也不用，有使用快枪的绅士、使用猎枪的牧场主女儿、使用弓箭的印地安青年和使用步枪的士兵。游戏有 PS2 和 XBOX 两个版本，内容一直，但我更青睐于后者。

荒野神枪 GUN /ACTIVISION

同样是一款发生在美国西部的游戏，但很多地方却与《血腥左轮》大相径庭。游戏开始是一段另人反感的打猎，之后才进入正题。游戏的主角是一名猎人，无意中和父亲一起被卷入了一场阴谋，为了父亲、为了正义主角将手中的枪对准了暴徒。本作是 05 年底发售的，有 XBOX360、XBOX、PS2、PSP 多个版本。前段时间再玩 PSP 版，感觉掌机版的操作很是诡异......

劫难 The Suffering /MIDWAY

美国大牌厂商 MIDWAY 推出的恐怖动作射击游戏。游戏以监狱为主题，故事也在监狱中发生。男主角是一名杀人犯，在进入监狱的第一天便遇到了不可思议的事。监狱被一群来自地狱的鬼怪所控制，不管警察还是犯人统统遭到了无情的杀戮。主人公唯一的希望就是手中的武器。他准备独自一逃出魔窟。在游戏发售前我就在 MIDWAY 的官网看了宣传片。对该作血腥恐怖的风格很是喜爱。之后如愿拿到了游戏。《劫难》以枪械为主要武器，可以改变 FPS 视角，当愤怒值达到顶点，主角就会变身成人型怪物，对敌人进行更为残暴的攻击。游戏的缺点就是场景比较单一，始终在监狱岛周旋。而且从始至终都是黑天，画面比较压抑，能见度偏底，也许开制作人想借此烘托气氛，但

却忽略了人会视觉疲劳这一点。玩时间长了真的会有些不舒服。

劫难：困兽 The Suffering: Ties That Bind/MIDWAY

《劫难》的续作，在北京买的盘。时间的关系，本作并没有像前作一样打到很远，只是试玩了一下，总体感觉和 1 代差别不大，不知道这次还是不是漆黑一片。

自由战士 Freedom Fighters

媒体评价很高的射击游戏，目的很简单就是，抢旗—插旗—抢旗—插旗............个人感觉射击的手感不错，武器也算丰富，就是游戏方式稍显单调。可上到 720P。买来玩了 1 关。

终结者 3 救赎 Terminator 3/Atari

《终结者 3》的电影可谓轰动一时，不管影片本身怎么样，但他的宣传却做的非常到位。Atari 开发的一系列《终结者 3》游戏中《终结者 3：救赎》当算是大成之作了。PS2 和 XBOX 版都有发售。本作故事发生在电影之前，这是一款追尾视角射击游戏，感觉比 FPS 要舒服些。除了徒步战斗外，还可以驾驶汽车、装甲货车、坦克、摩托车、灵车等战斗，游戏总共有 14 关，在每一关任务完成后 T-800 将会获得"Terabytes"可以用来强化自身的能力。战斗的场面可以用火暴来形容，起初之见朋友玩的很投入，后来我也搞来一张玩。

我的 XBOX 游戏之主视角射击游戏篇：

FPS

[C]光环 1 Halo /MICROSOFT XBOX

XBOX 主机上最强的 FPS，没人反对吧......因为他我对 FPS 游戏有了改观，因为他我才喜欢上了 FPS。第一次玩中文语音的游戏、第一次打穿的 FPS......

[C]光环 2 HALO /MICROSOFT

史诗般的剧情再次把我引入了光环的世界。遗憾本作至尽未穿......别的不多说了！喜欢的朋友一起期待《光环 3》吧！

DOOM3（毁灭战士）/ID

最经典、最老牌的 FPS 游戏。告别了 DOS 时代的〈毁灭战士 3〉终于以全 3D 的形式登陆了 PC，强悍的画面对当时的 PC 配置要求非常高，向玩游戏就要花大笔银子去升级。XBOX 版 DOOM3 的推出让人十分意外。大家都怀疑 XBOX 能否吃的消、及时能够顺利移植，画面也肯定缩水的不成样子。结果当游戏出来的时候打消了大家的疑虑。游戏除了作出了部分不影响进程的删减之外画面与 PC 并我大差别。之后我又下了 DOOM 的前几作，用来培养感情......

毁灭战士 3 邪恶复苏 Doom 3 Resurrection of Evil/ID

硬件杀手 DOOM3 的资料片。其他同上......

半条命 2 Half Life 2

98 年的时候，同学买了电脑。在他家玩的时候看到他一直在玩一款 FPS 游戏，恐怖程度不亚于《生化危机》（当时什么都拿生化做比较）。之后我才知道这款游戏是鼎鼎大名的《半条命》。在推出了 2 个资料片后，《半条命 2》在 PC 发售了。随后，XBOX 版发售，游戏移植度很高，采用了同一场景分别读取的办法。他曾经陪伴我度过了在出租房的日子......年底，XBOX360 版的资料片与合集就要出来了，期待 ING......

杀手十三 XIII /MICROSOFT

UBI 推出的 2D 渲染风格的 FPS 游戏。改编自人气漫画。是游戏的画面吸引了我。按理说 PC 版无论从画面还是操作都会比较好，但当时没有 PC 的我只能求其次，选择了 XBOX 版本，当时因为刚刚打穿了《光环》，对 FPS 游戏感到空虚的时候遇到了他......主角是一名失去记忆的特工，要生存就要用尽身上各种武器和战斗技术。

恶魔的呼唤 黑暗角落 Callof Cthulhu Dark Corners o the Earth

本作是第一人称恐怖冒险游戏，著名恐怖小说家为其编写的脚本。除了射击之外，调查要素也很丰富。在北京的出租屋时玩过几次，画面比较黑，晕头转向，最后找不到出路而放弃了。前段时间看到了本作的介绍和攻略，准备有时间的时候重新玩一下。

黑枪 Black

我的最后一张 XBOX 的 FPS 游戏，也许也是 XBOX 主机最后的 FPS 大作，逼真的场景、电影般的画面，火暴的战斗场面让人透不过气。总之````我觉得本作比 CS 好玩 - -。本作 PS2 版的画面也是特别的强。有机会一定通关！

我的 XBOX 游戏之格斗游戏篇：

FTG

[J]CAPCOM VS SNK 2 EO CAPCOM VS SNK2 EO /CAPCOM

最爱的两个游戏厂商大乱斗的第 2 作。心目中最强的 2D 格斗游戏。他没有 KOF 系列那华丽的连续技，也没有 SF3.3 那样严密的系统。但他的意义是里程碑式的，因为本系列统一了两个在 2D 格斗游戏界割据多年的枭雄，梦幻般的对决终于成了现实！我也就是奔着那些人气角色才去玩的。 第一次在机厅里玩 DC 就是玩的《CAPCOM VS SNK》心灵受到震撼后便对此系列欲罢不能。前不久还买了 DC 上三款正版。《CAPCOM VS SNK 2EO》是《CAPCOM VS SNK 2》的加强版，加入了网络对战功能和针对格斗苦手而加入的 EO 系统。除了 XBOX 版本外，本作还有 NGC 版（这个也有了），但后者的手柄真的不适合本作。我买的第一张盘莫名其妙的读不出来，甚至不能拷到硬盘里。后来又买了一张质量比较好的刻盘。

格斗超人 Kakuto Chojin /MICROSOFT

没记错的话《格斗超人》好象是 XBOX 首发软件之一。这是一款 3D 格斗游戏，当年首次公开游戏画面的时候，那震撼的场面毫无悬念的击溃了《铁拳 TT》《VR 战士 4》和《死或生 2》。在业

界掀起了不小轰动，着也正是微软推出本作的目的。没过多久，本作正式发售！可换来的则是一片嘘声，所有人都大跌眼睛。因为游戏的实际和看上去简直差了十万八千里。放下打击感觉不说，作品整体感觉就是东西合壁、土洋结合，一个人物设计的十分诡异。游戏的系统也过与简单，连续技也十分匮乏，只要把难度调最底可能连猴子都能轻松上手......虽然这是一部失败的作品，但毕竟是XBOX 平台第一款原创的 3D 格斗游戏，很有纪念意义！

道风 莲花之拳 Tao Feng Fist Of The Lotus

曾经制作过《真人快打 死亡联盟》的人自立门户，为 XBOX 独家开发的 3D 格斗游戏。在当时画面也是同类游戏中最好的，年龄层次比《格斗超人》要高。虽然没有《真人快打》那样的霸气，但也有很多值得褒奖的地方。《道风》所强调的是真实的格斗，预告片说明了一切，人物在战斗中会因受伤而表现出淤青、流血或骨折，制作的十分细腻。人物设计上偏中式（因为就是以中国为背景的嘛）。铁和尚、火凤凰等角色很有特点，里面你还会发现李连杰。对本作感到有点不爽的还是操作，着是欧美格斗游戏的通病......当时我家那边 XBOX 没几台，游戏店也只进些很〝通俗〞的 XBOX 游戏。象《道风》这种游戏几乎没人玩，结果过了很久在长春也找不到了，不过最后还是在北京买到了！

[J]生与死 3 Dead or Alive 3 DOA3/TECMO

当年，谁都没有想到像《生与死》这样一直全平台发售的大众游戏居然会选择 XBOX 独占。但想一想理由也很简单，因为硫酸脸追求的是精致的游戏画面。如果说《生与死 4》是 XBOX360 必玩的格斗游戏的话，那么《生与死 3》就是 XBOX 必玩的格斗游戏。相信很多买了 XBOX 的人都有这张游戏。而用修改版用来 YY 的也是大有人在。说到 DOA3，我真是一肚子苦水啊......在当初买了 XBOX 的第 2 天我就拿会了这传说中的名作。但回去玩了之后才发现，这不但是美版，而且还是阉割版本，所有 CG 都被 RIP 了，最另人愤怒的不是这些。在玩玩游戏之后，赫然发现我机器的 EVOX 系统被强制改成了一个〈沙滩排球〉界面的系统！无奈啊！无奈！这个问题一直困扰了我 1 年半。后来一堵气，买了张正版的《生与死 3》，这并不代表我是 DOA FAN，仅仅是当时心里不平衡......

[J]生与死格斗终极版 Dead Or Alive Ultimate/TECMO

《生与死》和《生与死 2》的强化版合集！十分有纪念意义，拖裤魔利用 XBOX 强大的性能将 1 和 2 代重新制作。尤其是 2 代在画面上已经能够和 3 代媲美了，服装和场景的数量比 2 代原作增加了很多，还专门为 2 代制作了一个全新的片头，讲述了女主角小时侯的故事......是很有诚意的一次〝移植〞。说到这款 DOA，我仍然是一身怨气。在游戏最初发售的时候，全新正版只卖 200 多元，真是天上掉馅饼的！可贪婪的我想：既然现在这么便宜，等游戏过时了会更便宜！以后再买！没成想......过了半年游戏增值了。400 多一套......我汗颜，这时候 D 盘的此作还都是美版。一直在挣扎。一次偶然的机会！我终于找到了《生与死 Ultimate》的日版 D 盘。另人兴奋啊！一下省了 400 多块钱！！

2 年后的 8 月......也就是上个月......我放假回家......不幸发生了......真的不敢回忆那个片段......该死的 XBOX 不读盘了，我拆开擦光头，在用裸光躯试盘的时候......飞盘了......依仗盘嗖的一声从盖着金属盖的 XBOX 光躯中飞了出来，直接落在地上转个不停......等盘挺下来的时候，我看到了我最不愿意看到的一幕。那张辛苦淘来这张《生与死 Ultimate》B 盘完全刮花了......斗胆放进机器里``````CG 读不出......当时脑中只有两个个想法：1 我死；2 把 XBOX 从 7 楼扔下去......不过最后还是作了第 3 个选择......那段时间我真是茶不思饭不想，为什么 XBOX 非要作的跟电脑一样！之前一切的问题全都出在这方面！就连光躯也是 PC 光躯！盘在里面无法象 PS、DC、PS2 那样完全卡紧，是直接从托盘与铁盒上方的缝隙中飞出的！回北京后在 TAOBAO 找了好久，这游戏真的不好找啊~~不是价格不合理就是没货......要说鼓楼大街是游戏圣地一点不假，虽然现在没落了，但依然有很多宝藏。终于！我在鼓楼大街花了 300 多买到了一张 9 成新的 2 手正版。心里终于舒服了

一点......买正版这并不代表我是 DOA FAN，这也是因为当时心里不平衡......

[J]灵魂能力 2 Soul Calibur II /NAMCO

NAMCO 出品的著名 3D 格斗游戏。《灵魂能力 2》在当时的 3 大主机 PS2、XBOX、NGC 上同步发售，而且每一款都有一名专属人物。为了拥有完美的《灵魂能力 2》，我买了全部的 3 个版本。但这些版本中还要属 XBOX 版画面的素质最高！（也许是错觉）最主要的是再生侠让我感到很舒服！人物性能比三道平八和林克都要搞！完全可以用无赖来形容了！这也拖了麦克法兰的福......传说《灵魂能力 2》可以变的像 DOA 一样"邪恶"。网上纷纷流传出-_-#人物的截图......知道怎么搞的朋友不妨偷偷告诉我~~~=V=

真人快打 1+2+3 Mortal Kombat1＋2＋3 /MIDWAY

这张盘是在网店买到的，起初看到名字吓了一跳！心想官方没出过这个呀。买回来才知道是同人 DIY 的产物。其实就是把 XBOX 版《真人快打 诡计》限定版中的《真人快打 1》和《MIDWAY 合集 2》里的《真人快打 3》、《真人快打 3》做到了一张盘里。都是移植自街机版，比较有收藏价值......

真人快打 死亡联盟 Mortal Kombat Deadly Alliance /MIDWAY

心目中 NO1 的格斗游戏，同时也是寿命最长的欧美格斗游戏。该系列一直是以血腥、暴力称著，90 年代风靡世界。自从 4 代之后彻底变成了 3D 游戏。《真人快打 死亡联盟》是正统的第 5 作，也是第一个登陆 PS2、XBOX、NGC 三大主机的《真人快打》。此后本作又分两部移植到了 GBA 掌机。《真人快打 死亡联盟》虽然不是系列第一款 3D 作品，但他却风格大变。除了部分人物之外怎么也看不出他与《真人快打》的关系。本作采用了全新的战斗系统，每名角色都拥有三种不同的格斗模式，其中一种是使用武器、两种拳法。取消了场地终结技、友谊之礼、兽化技、乱舞技、还童术。乃至于每人只有一种终结技！游戏有丰富的隐藏要素，需要玩家登陆后通过战斗来获取钱币，然后用不同的钱币去买不同的隐藏要素。而赚钱最快的方法就是去玩新增加的"征服模式"，当打穿此模式后，还会出现两名隐藏人物。游戏的故事发生在 4 代之后，人类战士平定了前作中堕落之神发动的战争后，世界恢复和平，但此时在外世界，两名巫术正筹划着一个大阴谋。他们杀死了人界的冠军刘康和外界的帝王绍康，并且向通过龙王获得力量。而其他或者的战士们在雷神的引导下开始了对死亡联盟的战斗。本作我整整等待了 4 年，最先买到了 PS2 版本，通关后又买了 XBOX 版！

真人快打 诡计 Mortal Kombat Deception /MIDWAY

知名欧美格斗游戏《真人快打》系列的第 6 作，他在《真人快打 死亡联盟》发售的 2 年后推出。系统承袭了前作。玩过上一代的人很容易就会上手。系统也没有太多改变，而改变最大的应该是人物。没有在前作中等场的经典人物纷纷登场，并且增加了新人物。带回了场地终结技，每名角色的终结技恢复了 2 个，还加入了一个全新的自杀技。依然保留了丰富的隐藏要素，某种意义上说这一代是上一代的强化版。本作最有特色的应该是他的"征服模式"，他并不像前作那样单调，而是加入了剧情，以 ARPG 的形式讲述了本作主线故事之前发生的事情。而隐藏人物也需要在游戏中发掘。此外游戏还加入了"国际象棋"和"真人快打方块"两款 MINI 游戏。《真人快打 诡计》同样选择了全平台发售的道路，只是 NGC 版比 PS2 和 XBOX 版晚了一年，因为里面加入了两个人物。其他没有变化。去年，本作又强化移植给了 PSP 改名《真人快打 释放》，同样是增加了一些 5 代登场过的人物，上周刚刚完美通关。PS2、XBOX、NGC 版都是来北京之后才买的。

真人快打 末日战场 Mortal Kombat Armageddon /MIDWAY

《真人快打》在 XBOX 等次世代主机上推出的最后一作，为"龙王三部曲"的故事划上了句号。在动作游戏《真人快打 少林武僧》之后推出。游戏虽然采用了和前两作一样的引擎，但是玩法上却有了变化。这是一部真人快打历史上出场角色最多的一代，从一代到现在全部出场过的角色全部加入到了战斗中，将近 50 人。场景终结技得到了保留，人物的战斗模式从 3 种削减到了 2 种，只有一套拳法一种武器。由于人物的骤然增加，所有游戏画面有些缩水，不如前 2 作。而《真人快打 末日战场》最大的特点就是取消了历代常规的一击必杀终结技术，取而带之的则是类似乱舞技一般的终结技连杀。最多可以打出 11 段，每一段都有不同的称号。全新加入的"创造战士"系统让玩家可以创造出一名属于自己的战士。而"征服模式" 也被一个类似《少林武僧》的动作游戏取代了。《真人快打 末日战场》发售的时候 XBOX 已经不出散装光盘了。买了 PS2 版之后，又从网上买了 XBOX 版的刻盘，并打印了封面。

我的 XBOX 游戏之体育游戏篇：

SPT

[J]街头涂鸦 未来版 Jet Set Radio Future /SEGA

不知道这算动作游戏还是体育游戏，DC 版的初代被誉为 SEGA 的经典极限运动类游戏，华丽的动作，和火爆的音乐，再加上直排轮的各种特技让玩过该作的玩家印象深刻。《街头涂鸦 未来版》是 DC 版的续作，由于当时 DC 停产而移植了 XBOX。通过 XBOX 强大的机能实现了本作眩目的画面，由于不能适应本作的速度感，所以搁置了......以后再玩~~~

[J]生与死沙滩排球 Dead or Alive Xtreme Beach /TECMO

这个......就不必介绍了吧，地球人都知道......

[ALL]生与死沙滩排球修改版 Dead or Alive Xtreme Beach/TECMO

说实话就是-_-#版的一种，有很多 DIY 高手都对此 YY 游戏作了修改了（不改白不改）。游戏中金钱全部 99999 可以购买任何物品。小妞们
的三点全露！期待 2 代的-_-#版......

狂野擂台 The Wild Rings//MICROSOFT

起初以为是摔角游戏，买回来之后发现是一款异种格斗游戏，游戏中的角色均为原创格斗家，使用自己流派的武术进项战斗。游戏有也可以选择各种不同的规则。比较喜欢的一款游戏。不过手感一般。

世界摔角联盟 Wwe Raw /THQ

各种比赛。摔角手们也悉数登场。

世界摔角联盟 2 Wwe Raw 2 /THQ

《Raw》的第 2 作，质量有了很大的飞跃，是我买的第 2 批 XBOX 游戏。人物贴图相当细致，甚至比现在的 《SMACKDOWN！VS RAW》系列还出

色，光源的处理大赞。人物增加了很多。REY、BROCK、高伯等人的加入让人激动。但本作的手感还是一如继往的僵硬......

职业联盟摔跤 21 WWE Wrestlemania XXI /THQ

意料之外的一作，身为一名摔角迷居然不知道本作是什么时候发售的......真是惭愧。游戏整体感觉和 RAW 很像，生硬的手感也很像。游戏以第 23 届 Wrestlemania 为蓝本制作的游戏。曾陪伴我度过了孤独的出租房时期。比较不解的是为什么此作的赛季模式必须要用原创任务完成......

我的 XBOX 游戏之角色扮演游戏篇：

RPG

[C]翡翠帝国 Jade Empire/BIOWAER

中国武侠为题材的 ARPG 大作，游戏作曾经数次延迟发售，但最终我们还是玩到了，而且还是中文版，着实让人感动不已。对于本作，我只玩了一点，还不是因为在北京工作没时间玩。之后该作推出了 PC 的强化版，也有中文版。

神鬼寓言 Fable 善与恶仅在一念之间，相由心生，在游戏的中的所做所为直接影响主角外貌，角色扮演的大作。已出加强版即失落之章
[C]神鬼寓言

《神鬼寓言》的高自由度和善恶系统是很多 ARPG 游戏所无法比拟的。最初也是看了介绍之后才买来玩的，不过那时候之有 E 文版，不管，买下再说，不过随后便出了中文版。游戏有着很高的自由度，接受任务也很自由，主角能成为好人还是坏人全看玩家平时的表现。曾经花了很长时间来玩，结果......记录丢了。无所谓，反正这个游戏是玩不腻的！2 代就要在 XBOX360 上出了！期待！

[C]神鬼寓言 失落之章 Fable The Lost Chapters

《神鬼寓言》的加强版，能干的事情更多了......

魔幻战士 Sudeki/MICROSOFT

也是一款东西合璧、土洋结合的游戏，游戏风格极力的像日式 RPG 靠拢，但总是让人觉得很古怪。抛开这些不说，游戏的战斗系统很不错，能选 4 名能力完全不同的战士。可怎么就买不到中文版呢！？？？？？？？？？

[J]幻影沙尘 Phantom Dust/MICROSOFT

一款富有策略元素的动作类游戏，开始买了张日版，但无论怎样都显示 E 文......后来才知道游戏是双语言，会根据 XBOX 系统语言而改变。画面很日式。但能感觉都欧美的味道，具体怎样也不好说......因为，没玩过。

正义联盟英雄 Justice League Heroes

超人、蝙蝠侠、闪电侠、神奇女侠、绿灯侠、绿箭等超级英雄齐聚一堂。起初因为本作有着爽快的

打击感还以为是地道的动作游戏，还能双人合作。但玩了一下发现不止这些，丰富的系统说明了这其实是一个 ARPG 游戏。因为我喜欢 DC 公司的漫画英雄，所以同类型的《奇迹漫画英雄》就被我无视掉了......这张买的也是刻录盘！再次感慨网店给玩家带来了不少方便！

后记：XBOX 虽然已经成为了往事，但他却给我们留下了丰厚的遗产。由于个人喜好问题，有很多经典的游戏没有买、没有介绍。但并不代表我不喜欢......希望 XBOX360 能够继承 XBOX 的意志，将更多优秀的游戏带给我们......

游戏在中国—最后的思考

legionsquall

序：

前阵子的某天，天空很蓝，天气很好，心情很好，去 JS 那淘 PS2 和 360 的游戏，当然是散装光盘，无意中看到正版游戏碟，仙剑 4...一直放在最前面，看起来销量很好。我想起网上骂那些买散装光盘的人...趁着心情大好，向 JS 问价，准备拿下，忽然身旁女友发问，买这个不觉得浪费吗？我愣了下，回头看她，她却的带着疑惑不解得眼神看着我...

第一回：游戏到底是什么？为的是什么？

严谨的游戏定义

以直接获得快感为主要目的，且必须有主体参与互动的活动。

这个定义说明了游戏的两个最基本的特性：

1、以直接获得快感（包括生理和心理的愉悦）为主要目的。

2、主体参与互动。主体参与互动是指主体动作、语言、表情等变化与获得快感的刺激方式及刺激程度有直接联系。

而广义的电子游戏已经成为一种文化，剧本的编剧，游戏的制作人，具体的发行商等等都具有这文化的创作权，有知识产权。

我们一般玩家玩游戏就是为了娱乐罢了，不追求什么，只是在没什么事干，或者想放松心情的时候玩游戏。

在发达国家暂且不说，但在中国人均消费水平比较低的发展中国家，甚至还有人吃不饱的时代，很多人买一个游戏也仅仅是为了玩玩，并不是想付出多大的努力来得到这个进贡娱乐的物品。

因此散装光盘在中国成了一种必修路，谁都没办法否认这个现象，没错，在这里，在一个经济不发达的国家，游戏的知识产权就好像一种玩笑。这种产权应该付钱，至少是付出劳动来买的，但是当人们为生活拼命劳动的时候，这种需要付出更多更多劳动才享乐的到的娱乐却显得可笑，所以只需要少部分金钱，完全无视知识产权的散装光盘马上占领了中国市场，我认识一游戏店老板，算是老顾客了，也很熟，他和我说，10 年前，一张散装光盘碟可以卖 100 元，正版的 200 多，但是基本这一带的人根本不进正版的，5 年前一张游戏碟能卖 10 元，正版还是那个价钱，现在游戏只要 5 元一张，熟悉的甚至 5 元 2 张，（我现在买 D9 的就 5 元，别的都是 5 元 2 张），而正版的还是老样子，导致很多人都以为中国没有正版游戏卖...

现在我们为了一个获得快感（包括生理和心理的愉悦）的东西，而仅仅花费了数元 RMB 就得到了它,而且已经养成一种习惯以后，却觉得游戏这东西是个贱价的不需要劳动成果的东西（至今还会看到许多人为 1 张 5 元的游戏碟和 JS 争论，因为大家都知道这个成本几毛钱的东西，除掉层层的 JS 剥削和路费就是几毛罢了，而全是买家买单）

在中国电子游戏软件已经成为这种物品了...

试问，游戏在我们眼中是什么？

答案：没有知识产权的廉价的消耗物品。

鉴定：答案错误，那么就有第二回...

第二回：国产游戏与非国产游戏的差别

仙剑 4 导致上软解散，引用工长君的话，祝愿华人民族游戏长存！百年之后~仙剑本身并不重要，挣的多少也不重要，付出的多寡也不重要，因为一切终将归于尘土......重要的时游戏乃人性所驱，不懂得经营、把握与坚持，便是等着他国文化洗脑，年轻一代将不复记取何谓传统文化，岂不为国人之悲哀？—仙剑 4 说明书前言

为什么我有仙 4 说明书？很简单，我买了正版仙剑 4，说来惭愧，虽然不是第 1 次买正版游戏了，但却是第 1 次买正版国产游戏。

言归正传：工长君此话却变成了上软最后的绝唱了，里面透露了的是国人开发者的无奈和心怀大志，

却变得有心无力的苦涩，还怀有一种风萧萧兮，壮士一去兮的豪情~~
说到仙剑和工长君让人联想到项羽独自在江边面对无数楚军那种四面楚歌凄凉景象
那他们的对手，楚军是谁呢？日本游戏吗？不，那只能算是一个障碍，充其量是不过是项羽生后的江水，（有危险，但渡江只是时间问题），是绝对无法击倒国产游戏霸王！那么真正的对手是谁呢？想必阁下已经猜到，没错，散装光盘商，这个敌人的力量和范围导致上软绝对不低于四面楚歌的处境，连身后的江水都变得狰狞起来。唱完绝唱的霸王把国产游戏的最高作给了世人后正式解散，虽然仙剑转到了北京，寰宇当然不会放弃这么好的游戏商机，但以后的仙剑应该与之前的 4 代有差别了，班组完全换人了。
结果呢，就导致现在百度贴吧仙剑 4 吧里的人异常愤慨，大骂散装光盘，更有甚者说自己从来没用过什么散装光盘~~在中国谁都知道这是不现实的，不说网上的 MP3，电影，小说的版权吧，就说网上的免费游戏下载，虽然都注明了试玩，但谁会 24 小时内删除，在去买正版呢？当然极少数不否认，那好，我们继续来看看仙剑 4 吧里人的发言，说支持国产游戏，买正版，并且把以前的老帐全部翻了出来，什么什么国产游戏因为散装光盘太多，而停止继续开发，什么什么国产游戏因为散装光盘太多，而公司正式解散。骂得人多了，那些买了散装光盘的人就不平衡了~
想：我这游戏买散装光盘，你凭什么就这样说的我好像一点爱国情操也没有的样子！你们这些人难道自己就没买过散装光盘吗？就因为你这游戏买了正版就可以公开说我们的不是了！？凭什么？就你花了 69 你就改邪归正了！？...
然后呢，大家都知道，乱战开始了，公婆各说一方，你来我往的，战况慢慢变成了一方说一方伪君子，一方说一方素质低，不否认的说，我成了散装光盘支持方，结果吧主出来清理战场，战乱才平息下去，为什么我帮散装光盘方呢？我买了正版游戏阿？其实原因很简单，那些买了正版游戏的各位虽然买了仙剑的正版，但还大言不惭的说，日本游戏就要散装光盘，WINDOWS 就要用散装光盘，挣日本人和美国人的钱，但国产游戏就要支持正版，这什么逻辑？
当然也有出来说公道话的人，中国的国情如此，现在怪不了任何人，事态就是这样，只能等法律这巨人出来解决，不然谁都无法战胜散装光盘。真的如此吗？在中国确实是这样的。
中国人有爱国团结的精神固然是好的，但是真的不买日货，或者专买国外散装光盘就好吗？
其实美国人也用散装光盘，日本照样有 PSP 刷机一说，他们发达阿，但这现象还是有的，无法避免！
只能说减少，想杀光是近乎不可能的！
那好，问题来了！
问：不管什么游戏我们都支持正版，尊重产权总好了吧？
答：好！但近期中国现状不可能！
问：那该怎么办？
答:OK,第 3 回合！

第三回：游戏阿，对不起，我爱你...但是即时流了一公升眼泪也无法拥抱你！

接着上回合，我们来支持下正版游戏这东西。
Ａ：一在校大学生
1、游戏店
A:“恩，正版游戏，好，我买，多少钱？”
JS:“300。”
A:“这么贵啊？便宜点吧~”
JS:“这是正版游戏啊，不讲价的。”
A:“好吧，买了。”
2、回到寝室
A:“兄弟们，我回来了，今天购入一正版游戏。”
B:“哦，让我看看，多少钱啊？”B 眼睛还在看着电脑屏幕，头都没回
A:有点受打击“花了我 300 多呢。”
B:“这么贵的？你傻了是吧，还不如去买件 NIKE 的衣服呢。”
A:“给点反映好不？兄弟我难得支持正版也！”

B：看着 A"你真有钱。下次借点兄弟花花，日本游戏有什么好玩的，要不玩网游吧，我带你，我们一起混多自在啊。"
A："......"
３、校园一角
Ａ女友："今天去哪里了，找你吃中饭都找不到，跑市区干吗去了？"
Ａ："没干什么，买了个游戏。"
Ａ女友："买个游戏罢了，范的着嘛你，自己下载刻盘不就好了，你不是一直这样的阿。去的时候还不跟我招呼声。"
Ａ："我是去买了款正版游戏，支持下正版嘛。"
Ａ女友："啊？你什么时候开始买正版啦？以前不是和我说支持散装光盘的吗？多少钱啊？"
Ａ："那是以前嘛，我从良了...额，差不多 300．．．"
Ａ女友："３００！？你是不是那根筋搭错了，３００可以去天冰加哈根达斯了！"
Ａ："我错了，还不行嘛..."
Ａ女友："一天到晚就知道游戏，不知道游戏有什么好玩，你娶游戏当老婆算了...（省略Ｎ字）"
４、在陪女友几天后的一个晚上回到寝室
Ａ打开游戏机，放入正版游戏，备好食物，开战...
十分钟后，寝室室友们继续他们的活动，开始看游戏的也散开...
二十分钟后，觉得游戏没意思，都差不多...
三十分钟后，无聊的扔开手柄，拿起手机
接电话．．．
Ａ："喂，老婆啊，怎么，想我了阿？"
Ａ女友："嗯，想你了，睡不着，你在干什么呢？"
Ａ："玩了下游戏，无聊的很，准备上床，当然现在是和你聊天啦。"
......
从此Ａ又开始了散装光盘游戏生涯
为什么会这样呢？
原因有３
１：游戏在Ａ的眼里成了贱价的物品，不是Ａ买不起，是他没这意思花费这么大的代价去买游戏，结果买回来的游戏还是不知道珍惜，玩２下，不想玩了
２：朋友都对这游戏没兴趣，对于花大价钱买游戏的Ａ造成一定影响。
３：女友不支持游戏，虽然女友也玩游戏，但对于正版游戏的价钱还是接受不了
ＰＳ：至于家人就更不可能支持了
总结：随着年龄的增长，Ａ的兴趣月来越广，游戏只是生活中的一部分了，３００元可能干不了什么大事，但在大学食堂怎么地也能吃上半个多月，１个游戏可能不算什么，但要做到多个正版游戏，Ａ受不了，我想大多数大学生都受不了，原因已经给出。
这还是对于一个家庭环境比较好的Ａ，而且女友也不是不玩游戏的那类型，Ａ的结果都这样了。
那好了，那些环境不如Ａ的人呢？支持正版游戏？注重知识产权？
注重知识产权能当饭吃？不能～当然不能！
但能不玩游戏吗？能！当然能！
对于大多数学生来说次时代游戏机是什么都不知道。
难道那些有能力的又有条件的玩家就一定要购买正版？因为这就叫有素质？
你别开玩笑了！我经常看到老外乐不思蜀的在散装光盘市场挑着游戏。
而且有知识不代表有文化。
有钱更不代表有文化。
别给我说素质，这叫国民环境！
支持正版是好的！我们需要
但是我们一样需要国家的经济进步，法律的完善和发达，当然这不是１，２天能达到的。
正版游戏我们支持，但是，是在条件允许的情况下。
富人带动穷人致富，买正版的人多了，知识产权就得到了保证。
现在我们能做的只能是在自身条件允许的情况下，支持下正版吧。

至今我的仙剑４还没有玩成，客服告诉的原因就是联想系统不支持仙剑４，解决到现在都没解决，我已经放弃了，回家后换电脑装吧...

ＰＳ：在ＣＧ上看到这么篇贴子，说买正版游戏和双机是让费。去支柱的钱给希望工程。

让孩子们上的起学，在此想说的是，人与人是不同的，经济差距，性格差距，不捐助的人不一定是坏人，捐助的人不一定是好人，尽力去做自己能做的事就对了！

千万记住，百善孝为先，没有父母就没有今天的我们！

梦的二十年——记某骨灰级 TV 玩家的游戏情结

lingboaa

二十载春草绿，二十载杏花黄，人生几度二十载，恰指细数四与五。二十年啊，占据了整个电玩史的三分之二，但对大陆游戏人来说，那是游戏人生所有的月圆月缺，一枕难以黄梁的梦，而梦仍会延续下去，因为今年二十六。

原来坐下也能如此快乐

因为家庭的原因，我打小就生性孤僻，很不合群，当其她小朋友端石头切草过家家时，我常常独自一人四处散步，时间也比较久些，大约每次四、五个小时吧，记得有一次早八点出去，晚六点回来，结果全家早成了热锅上的蚂蚁，邻里乡亲地毯式铺开四处搜索，还抱了警，当我蹦蹦跳跳从市中心溜达回来，见到家门口密密麻麻的人群相对后悔感到更多的是害怕，最终的结果就像很多父母亲一样，我一没挨打，二没受骂，吃完饭，安安静静睡觉了，多亏那年月我们那里还荒道秃岭，如果是现在车水马龙的日子，街道上蹦达个不到一米的小毛孩子，早被交警遣送了，长大后一直很好奇，当时我对"饥肠辘辘"是什么体会呢？哦，对了，忘了说，当年七岁，刚上小学......

已不记得与电子游戏初次相识是掌上《俄罗斯方块》还者 FC，或许是家人为了抑制我的野性，在七岁的那年幸运的得到了一台 FC，那个时代她可是件极为昂贵的奢侈品，相当于父母亲两个月工资之和。望着家人期待的眼神，抚摸着 FC 美丽的红白色肌肤的我，并没对这个陌生的家伙产生美妙的感觉，但当我耗费九牛二虎之力（当时电视没有 AV 插孔，只能通过 AV 线加铜丝，再缠绕天线的方式连接），推开开关的一刹那，世界从此改变了，我知道，永远也离不开这 24 色的荧光屏，心中浮起被无限诱惑的悸动。

于是乎，每天的早饭前、中午放学后（当时小学只上半天课）、晚饭后，像老和尚一般正襟危坐，入定在小蜜蜂、小企鹅、小飞机、小坦克的世界中难以苏醒，原来坐下也会如此快乐。白天疯狂 FC，晚上把台灯塞进被窝，蒙上头，偷偷火拼《俄罗斯方块》（从小学开始就拥有自己的房间），常常拼杀十多分钟，就要掀开被子透口气，实在太热了......有兴趣的朋友，可以尝试这种蒸炉中打游戏的桑拿感觉。

小学时光就这样在打斗与冲杀间流过（那时日本虽已诞生 RPG，但 D 卡商都还未成年，大陆是见不到的），当时有机会遇到的游戏大多已通关，《炸弹人》似乎是无限关卡，打到 300 多关依然无结束迹象......印象最深，玩的最投入的游戏是《迷宫组曲》。哦，对了，在五年级左右遇到了生平的第一个 H 游戏《野球拳》，玩法是利用猜拳脱衣服............

梦与现实平行

小学毕业了，在马马乎乎中毕业了，学习成绩一直跟优秀无缘，与不及格也攀不上交情。任何事物重复多了也会变的乏味，对当时属于无限冲关式博派的我也是如此，而陪伴了我六年的 FC 原本红白水嫩的肌肤业已黄浊不堪。

于是，街机兴起了（当然，不是因为我......），大大小小的黑房子（街厅老板为了省电，都关灯伺候）像雨后的那根笋，在街头巷尾钻了出来，那时的环境实在不敢恭维，低矮的天棚，昏暗的光线，最难以忍受的还是二手烟制造的乌烟瘴气。但我还是留下了，皆因为街机不同于 FC 游戏孤军奋战的新鲜感，那时街厅除了街霸全是横版清关的游戏（恐龙岛，四剑客？），更多强调团体协作，存在着随机性。

社会风气似乎也是从那时开始变味（路不拾遗的时代一去不复返，虽然与街机同时出现只是巧合），

街厅三三两两出入一些小混混，我这种毛孩子当然禁不住恐吓，要什么给什么了，经历三番两次被劫变的聪明起来，事先将钱塞在袜子里，被劫时，掀起空空如也的衣兜，对方也不再为难。随着停留在街厅的时间变长，技术也日益增长，每个游戏币的生命周期得到延长，当时一个币玩的最长的记录应该算玩《铁钩船长》，这是个可以无限通关的游戏，从早上玩到中午，中午坚持到日落，最后看看表，该回家了，关机走人，那个游戏币也寿终正寝......

而晚上同样不寂寞，掌上《俄罗斯方块》被 GB 所取代（当时这里唤做："砖头机"），有了人生的第一次...咳...与 RPG 的第一次结缘——《魔界塔士》。白天留连于现实的街厅，夜晚沉醉在梦一般的冒险世界。当时，面对 RPG 中怪异的蝌蚪文一直以为是梦特有的符号（当时初中没设英语课，脑海中缺少"外文" 的概念），需要用心理解的提示，于是我反复揣测剧情，依照自己的想象寻找线索（长大后翻起那些古董游戏的攻略，很是佩服自己的想象力，驴唇不对马嘴也能通关......），那时是我完成 RPG 平均周期最长的阶段，平均每个近月余，我的 RPG 情结由此诞生，并一发不可收拾，当时对 RPG 形式有着童话式的理解，认为是能因玩家的想法而改变情节的游戏，所以当遇到某些分支产生与以前不一样的情节，还以为是自己改变的游戏......

这个阶段最无法忘怀的游戏当属 ARPG《圣剑传说》，其众多的解秘要素为我带来快感，但永远定格在我脑海中的是通关结局最后那一幅最朴实的画面：黑色背景中，缓缓跳出一行字"さようなら"，尽管不明白她们的意思，但因此毫无来由产生的莫名的悲伤一直难以释怀，大学时才知道，那句话在当时当景应译为：永别，原来令我无法释怀的是女主角化为世界树前的无奈与悲伤......

干旱之后雨滂沱，三千佳丽家中坐

初三了，但还没等到上学的那一天，我病了，只觉得很累很累，累的不想走路，不想吃饭，在卫生所打了一周的吊瓶后，我更累了，想走也走不动，之后被转到市医院，第二天又转到结核病院，因为我得的是肺结核，严重的肺结核（病好后我曾想过，假若我死了，那个卫生所是否会因误诊而担负责任呢，至少我被当做感冒在那里躺了一星期），医生说："他的病最少需要一年才能治愈。"遵从医生的话，家里人办了两年的休学，我在白色的病床上安家落户。

或许我与蟑螂是同一个老祖宗，仅仅半年，我又活蹦乱跳了，又因我属于非传染性肺结核，于是出院了，回首望着素白色的病床心中泛起丝丝不舍，毕竟我的 GB 是在这里离我而去，我活着起来了，她去走了，伴随着电池的脱落在"滋啦"的哀号中与我永别（人生的第一次烧机......）。

尽管出来了，休学还是要继续的，那时候谈"核"色变，没有医院根治的证明学校也没胆量收容，加之每月都要去医院复查开药，不就一年半嘛！玩玩就过去了......

街机的全盛时期几乎同时到来，我的兴趣随之从横版 ACT 转移至对战 FTG，拳皇、侍魂、恶魔战士等（一直对街霸没好感......）机器前常常出现单薄的绿色身影。而 D 卡商也终于在这个阶段脱离了童年，琳琅满目，种类繁多的汉化 FC 游戏蜂拥而至，《圣火徽章中文版》、《重装机兵中文版》、《太空战士 I 中文版》《勇者斗恶龙 I、II、IV 中文版》《里见八犬传中文版》......@_@，天啊，子孙满堂了，GB 的 RPG 香火得以延续。从此，日初至正午，正午至日落，日落到夜半，可谓日日起舞，夜夜笙歌。也在此时，家里人开始把"别总坐在那里，出去活动活动"挂在嘴边，于是我勉为其难的出去，出去拳皇、侍魂、恶魔战士......

中文游戏的好处不言而喻，同时负面效果也显现出来，对于有着炉火纯青蒙剧情的人来说，明朗化的剧情（终于知道那堆蝌蚪文的作用，原来是对话......）太过简单了，一盘新卡到手里一般一至三天便通关了，不到半年 FC 的 RPG 被一扫而光，连不知那些小作坊的《荆坷刺秦王》《隋唐演义》等粗制滥造的国产游戏也被拔的一毛不剩，当 RPG 游戏资源即将枯竭时，邂逅了 MD，立刻被她高贵典雅的黑色身段所着迷，拜倒其石榴裙下，《皇帝的财宝》、《光明力量》、《大航海时代

II》、《光之继承者》、《梦幻模拟战》............佳丽三千迷的我神魂颠倒，而 FC 也并没被打入冷宫，D 卡商时不时也带来丝丝春意，像 FC 的《燃烧战车》、《塞尔达传说》、《恶魔城》等相继被纳入后宫，唯一攻克不下的烈女是《勇者斗恶龙 III》（没被汉化的还有《太空战士 II、III》，当都蒙着通关了......），断断续续奋斗了近一年，后来记录随着卡带电池电量的耗光一同人间蒸发了......

千万不要对她太认真，否则会像毒品一样控制了你

与复学相近不到半年时，家中开的饭馆所处地点拆迁，又一直没寻找到合适的经营位置，可能是受到我常年与游戏为舞的影响，最终家中决定转行开设游戏机房，我当然四脚朝天大力赞成。

最初本意欲购置的是 MD，当一进入电玩店，立刻被一幅华丽的游戏画面（其实是《电精》）所吸引，经介绍，原来是新到的机种 SFC，我当即决定就是她了，但家人还是犹豫了一会儿，毕竟 SFC 与 MD 价格（SFC 上千，MD 不到三百）相差悬殊，要考虑成本问题，几经游说之下，最后比较谨慎的选了四台，附带十款 ACT 游戏（当时还不知道角色扮演游戏叫 RPG）。机器购置完毕后，立刻办理营业手续，还好，与想象中一样容易，吃两顿饭一个月（在那时简直是神速）就下来了，其中那十款 ACT 游戏全通关了（记得有《米奇老鼠历险记》、《高菲狗》、《电精》、《机器猫》......）

执照办下来的第二天，正式营业了，景况出乎意料的火爆，除了头两天，几乎天天爆满（那时可是五元一小时......），只一个多月（这个月基本没玩新游戏，全用来陪新手们玩了......）成本就全部收回。随后的发展一帆风顺，添加机器，添加游戏，生意一直很不错，在两月后终于在 SFC 上玩到了 RPG（那时客源集中于未成年人，热门是体育、射击、动作类等信息量低的游戏），我的痴迷在 SFC 上得到的满足，疯狂熬夜奋战。

于是，我终于中毒了，就像每个骨灰玩家一样，总好将游戏与现实相连。例如：当在《大航海时代 II》的港口补给时，我会跟随某个无意义的 NPC 闲逛，当我脱离游戏时，又惦记着那个 NPC 的生活。当在《天地创造》中，遇到角落中期盼希望的 NPC，对剧情造成无法实现的悲剧结果心中不住的抽搐，当............就是这样，每遇到那些无足轻重的 NPC，时常将其生活的可能性与现实相比，其结果是发自内心的无力与颤抖，这里奉劝大家，玩游戏千万不要太认真，否则她会像毒品一样控制住你，那种感觉常常会扩大成为对现实与幻想剧烈反差的悲观情绪。

流水的游戏，机械的人

半年后，开学了，上课了，白天摸不到 SFC 了，于是买了 GBC......保证了白天与夜晚持续给养。初中就这样在浑浑噩噩中毕业了，除了数学其她科目都是及格往上十个数范围的左右，搭末班车携 GBC 进入了高中。没多久，SS 与 PS 相继诞生，机房淘汰六台 SFC，进了三台 SS 与 PS，最初 SS 的软件多于 PS，尤其那款万恶的《守护英雄传》，摸坏了多少手柄啊......

高中三年大概是一生中游戏密度最高的时代，随着次世代软件狂潮的到来，我被游戏的海洋淹没了，当时的宗旨是"是游戏就玩，是名作就通。"，SFC、SS、PS 三管齐下，当 PS 大作如潮时，SFC 仍延续着顽强的生命力，那时玩过 SFC 上 48M（需加扩容卡）的《星之海洋》、《幻想传说》（PS 移植后，画面漂亮了，难度变的极度低下，残念......）的人可算寥寥无几。

"当东西变多时，就不再懂得珍惜。"如这句话所言，那个年代游戏实在的太多了，有名气的、名气不大的、不知出处的游戏多如牛毛，这个时期搬出了"攻略"这个旷世法宝，一时间无数游戏被斩落

马下，很难遇到一个游戏研究数星期的情况（大概最长的是《月下夜想曲》、《游戏王——被封印的记忆》、《圣剑传说 3》），整个人仿佛成为机械，不停的在对话、练级、通关之间往复轮回着，新游戏到手两至三天就结束了使命，通关的游戏约半数都在此时产生。

痴迷的毒素渐渐侵入骨髓，大脑深陷游戏的幻想中，对游戏之外的事物漠不关心，《勇者斗恶龙 III》的怨念也在 SFC 移植版得以释放，《最终幻想 IV—IX》《狂野兵团 I、II》《时空之轮 I、II》《阿兰多拉 I、II》《传说三部曲》等世界中都留下我的足迹与心，艾丽斯香消玉陨，达奥斯魂归故土，利昂为国而忘等等悲剧压在心头久久难以释怀，还是那句话，千万不要对游戏太认真，游戏世界不等于生活，最后不得不提《圣剑传说 3》，一个游戏周期 30 小时以上的 RPG，通关不下十五次，这在我的游戏生涯中绝无仅有，常用的两个网名"美兽""真红龙帝"即来源于此，为情所困的梦中世界。

网络，TV 游戏的另一种来源

高中毕业了，随着网络的兴起，我的 TV 游戏黄金时代一去不返，新兴网吧极大冲击街机与家用机房的生意，我倒无所谓，该赚的钱也赚到，大学又住宿，禁止携带电器，游戏机也无用武之地。

住宿后，随波逐流进入网吧，经过《龙族》《倚天》等几次试手，最后目光落在一款叫《传奇》的网络游戏上，如其名，发展数年，至今仍认为她的手感与操作性在网络游戏中仍为最高。

一年后，大概是对 TV 游戏的方式情有独衷，网游的认清很快便衰退了，而此时，出现了《魔力宝贝》，一个公测时便迷住我的网络游戏，类似于 RPG 的回合制战，日式卡通造型，而最主要的是庞大而又极为完善的生产体系（至今为止，最完善的生产体系，仍是初期魔力），我毫不犹豫的选择了定位于生产的职业，因为她能以采集材料的方式挂机，自练自升，不影响其她事情。

于是，我在挂魔力的同时，寻找 PC 单机游戏，尝试过几款《仙剑》《轩辕剑》《炎龙》等名作后，除第三者以外都大失所望，与 TV 游戏相比简直不是一个时代的产物（FANS 莫打……），不过，《化蝶》与《剑侠情缘》的音乐还是非常不错的。偶然的情况下，得知模拟器这个伟大的存在，我全机种制霸的愿望至于在 PC 上得以实现，许多闻所未闻，极为冷僻的机种都能找到模拟器，加之网络丰富的攻略资源，在模拟器上重燃起对 TV 游戏的热情。当时，一周不多，只包宿七天，主要模拟器能运行的游戏都下来尝试（SFC，SS，PS 游戏除外），而 GBC 也悄然换成 GBA，当大学毕业后（我对自己要求不高，及格足以，这个目标太容易了- -），魔力生产系除了造斧与造铠外全部轻重装武器制造职业全 10 级技能，同时模拟游戏也一扫而光（夸张些，但大多都玩了）。这里奉劝大家，尤其是大学生，千万不要常年熬夜玩游戏，否则给以后的身体造成极大伤害，现在我每次熬夜，都要缓三、四天才能恢复精神。

是游戏没落？还是心变了？

毕业后，找工作，适应社会，以及乱七八糟的很多事情，又搬过几次家，仿佛脱离学校后一瞬间变的忙碌起来，有段时间生活很不稳定，但还是用前两个月的工资买了台 PS2，经过一系列动荡之后对游戏废寝忘食的疯狂热情已不再，PS2 盘除了超大作还可以依照攻略通关，大多玩半小时走两圈便垫水壶了，附近的一些朋友常抱怨游戏越发的没意思，其实 TV 游戏仍然是进步的，只是心变了，使我们变的挑剔，岁月累积下来的游戏直觉会使很多新鲜的东西不再新鲜，面对感人肺腑的爱情故事，只会产生"依萍，我好想你""书桓，我像想我一样想你。"等爱情泡沫似的作呕感觉。

老玩家的心也老了，除了《ICO》《旺达与巨像》等极为有限的游戏已体会不到对游戏兴奋的热情，

反而是对《三国无双》一类体力大于脑力的游戏能有更多的感觉，因为可以双人游戏，一同奋战于高难模式的互助感觉还是很有乐趣的，快乐有人分享会变成双份，对于次世代机，更期待的是 WII 啦。

可能是游戏玩的泛滥了，对于 RM 游戏一直兴致淡淡，从接触 RM 至今，真正通关的游戏只有两个《苹果树》《霸王阴功》，前者是因为极强的教育意义，在我心目中其水准远超很多精品之作，至于后者......那个，还是不说了，反正偶是笑的抽搐了......硬算还有个《Dawn》，但我没当她是个游戏，一首曲子而已。

我对 RM 游戏的兴趣大多也只放在解谜上，所以当遇到商业素材的游戏时，绝对不会去碰的，因为用了商业素材就注定是一款剧情+无限练级形式的游戏，几乎没人有能力创造新的商业地图（除了玄机子），相对默认素材失去了创造的灵活性，这种类型已经没有吸引我的动力，论剧情......我认为 FFXII 的也没落了，论练级，我已经练了二十年了......论漂亮的画面，对于偶尔还玩玩 GBA 模拟器的人更不会有诱惑力，而游戏能吸引我不再是花花各种系统，只剩下解谜与新意，我多么期盼 RM 能出来一款像《黄金太阳》《天地创造》《阿兰多拉》等能让脑子运动起来的游戏...........

感慨游戏 20 年--------我的童年趣事

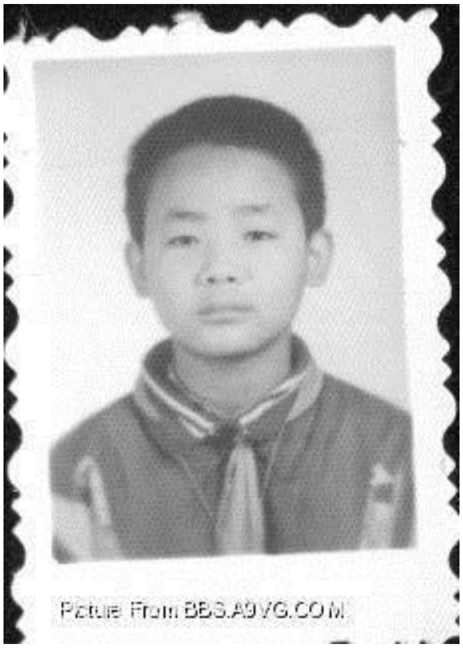
samus0016

延安
  仔细想想自己其实并不是西安人，因为我是在延安出生的，在我三个月大的时候就和奶奶爷爷一起生活，住在延安军分区。爷爷奶奶都是老革命了，爷爷是军医，很小就参军了最开始是电报员！（谍报 SNAKE 的工作？呵呵）奶奶是会计，在研究所工作。奶奶说她还见过毛泽东，当时她还在上小学，看见一架飞机从天上掉下来然后学校就组织参观（汗！）过一会儿，一辆吉普也开来了随后老毛从车上下来......奶奶对这件事情记得非常清楚，她说老毛还摸了摸他们班一个小男娃的脑袋.......奶奶爷爷都是党员，一辈分子正直清廉热爱党。他们年轻时吃了很多苦，也讨过饭。。。生在红旗下的他们从小就教育我节约过简朴的生活.........



照片里的孩子当然不是我了，那时候还没我呢。分别是奶奶 爷爷 三爸 四爸！ 当时的延安很土吧！ 另外再透漏个消息：爷爷可是出生在吕布的故乡，那里可是出帅哥的地方哦！ 同样我也自暴下啦，各位

MM 表激动哦！



说起延安我其实也不太熟，因为爷爷的干休所在我三岁的时候搬到西安了。而我只有暑假才回家住（爸妈延安气象局工作）但是我也很喜欢延安，因为她是我的故乡。我从小喜欢和爸爬山，小时侯爸常和我带上干粮一起到延安的野山里去玩，累了就拿出狗皮褥子扑地下休息！而我就在附近找松鼠打野鸭子 野鸡！（汗）我从小就善于爬山呵呵，感觉爬山一点也不累。

小时候在延安经常可以看见乌鸦，常学乌鸦叫唤！最爱吃延安的木瓜！木瓜打开里面是蒜大小的一个个颗粒可好吃了（和现在说的木瓜不是一回事，来到西安后再也没有见到小时候吃的木瓜了。。。。。）

这里还要说一下我的朋友---拖普 我没事就和它一起睡在它窝里，它是我的好伙伴！他是一只像狼狗的狗（汗）个头很大哦，不同于现在那种袖珍小狗！狗的记忆有多久？三年级暑假我再次回到延安玩，看见它时，它变的更大了，依然和我差不多高，毛更长了。我慢慢走近它…….它卧在那里用轻蔑的目光看着我，漏出不屑的神情。在它眼里没有陌生人敢像它走这么近直到我离它几步时它依然若无其事，直到它"确信"我是要找它时，它飞一般的跃起张着大嘴面露凶像的猛的像我扑来….我赶紧退后几步大声叫它的名字，它楞了一下，过来闻闻我，一下扑到我怀里…….大概 5 年了，我们又见面了……我摸着脸盆一样大的狗脑袋，它呢一直舔我的脸…….

后来我回延安玩的时候，没有再见到它，奶奶说它可能死了，我问为什么？奶奶说狗也和人一样，到了快死的时候不想给主人添麻烦，所以一个人走了。

这里我把拖普也写进来，因为我忘不了它，它是我的朋友！

大概 84 年　我和奶奶爷爷搬到西安北郊郊区的干休所,就在张家堡.当时附近并不繁华,街道只是现在的单行道那么宽.周边有三个村子,出干休所的大门后就是一望无际的农民伯伯的田地.我很喜欢这个环境,空气很清新农田早上会有蒙蒙的雾而且家附近还有个苗圃!树特别的茂盛,走到深处里面有一片很大的桃园,桃树开花白茫茫的一片很好看!  更让我兴奋的是周围有个砖瓦厂,砖厂没有围墙,土地被推土机器推的很深,形成了山,而山上张满了草,有苍耳 拉拉草!等等一切自然书上介绍的植物!

砖厂里还有个很大的鱼池和一个莲花池,为我和小伙伴给蛤蟆做手术提供了完美的条件  不过干休所的其他奶奶爷爷好象不太喜欢这里,因为这里离城大概 20 多公里路,买东西不方便.但家附近有一个

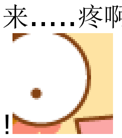
集市,那里有充足的菜!因为就在郊区农村嘛,菜绝对不愁吃完!集市里还卖猫狗牛马!(汗)更卖洋片和贴画所以我也长到集市里去溜溜! 洋片两毛五一大张,冰棍 5 分钱 贴画稍微贵点,具体忘了.

干休所里面环境也很好,有自己的水塔,吃的是井水不用掏水费,里面的桐树高大成荫 级别高点的老干部住独院平房,稍微低点的住在单元房里,单元楼才 4 层高.我家就住 1 楼.院子地面是水泥地,每家都有一片地用来种菜.我家门口种了棵花椒树加些丝瓜,奶奶还专门用棍子给丝瓜搭了桥.干休所里有澡堂活动室治安特别好,闲人不许进来(废话,里面的工作人员都是年轻力壮的兵)现在想起来干休所真是天堂啊,就那么 40 来户人家住半个大学面积的院子,真好啊!

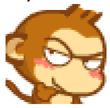
小时候院子里的小伙伴很多,都是同年龄的,比我年龄大点的和比我年龄小的男孩我都认识并且知道名字,女孩有的不知道名字,但都知道是谁家的孙女,基本上 MM 见上一次面以后就可以领回家玩了  但是我可是有骨气的哦,除非没伙伴玩,要不轻易不和 MM 玩的,因为他们不会给蛤蟆做手术,即便答应当助手,最后也会在手术中大叫唤,严重影响做手术的心情,最主要的是她们会告状.(从这可以看出青梅竹马这个词也和我无缘了,呵呵!)

某某年 暑期 延安

我和老爸住在山上的雷达站里(气象局人工影响天气观测云层而设立的) 我在院子里照旧点上酒精炉玩,并把那些捉来的虫子下油锅!但是我此时犯了个致命的错误----在酒精炉的酒精还没有燃烧完时,我直接拿酒精瓶就朝炉子里倒酒精(当时以为跟加水没什么区别)只看见那火轰的一声就往手里的瓶子里窜!!当时一下就慌了想马上扔了瓶子,但是太晚了瓶子里的酒精哗哗的倒在手上,瞬间我感觉手上好象千万个蜈蚣咬(比喻,因为小时侯太欺负蜈蚣的缘故吧)我疼的跳起来就跑,手不断的甩着想把火吹灭.但是只听见手上的火呼呼的想,反而更旺了(汗)老爸正在不远出下棋,听见我的哀嚎连鞋也没顾上穿就跑了过来用他粗大的手包住我的手,只听见火滋滋的在我手上响着.........

火灭了无名指小指以及手掌心和脉搏处最重,烧掉了层皮!  到了医院庸医把我手掌的皮用剪刀全剪了下来.....疼啊......严重鄙视那个庸医,手指皮没剪伤早就好了,而掌心和脉搏处因为皮被剪掉了始终好不了!  但是我依然很高兴-----因为可以不用学习了,也不用写暑假作业了,幸亏不是左手!而我明显和以前待遇那是大不同!好吃的明显多了!还常被陪着玩!那个幸福啊....

扫荡腿

一天老爸带着我在街上逛,只看见不远处有堆人聚集的密密麻麻而且全是孩子,我立即叫我的大将老爸给我杀出条路,让我也进去看看什么东西吸引着那些娃!我走进去后看见了一个桌子上面放这个电视机(当时的电视只有黑白的)但是电视里面放的不是电视节目,而是一个拿枪的小人在边开枪边前进的射击敌人,敌人两个人扛着个火箭炮小人就爬下攻击.......爸也让我坐下玩,记得当时玩一局两毛钱.那个收到钱的阿姨就给我了一个小方块!方块上还连了跟电线!!我感觉莫名奇妙!旁边的大哥哥就教我怎么玩,怎么用小方块上的按钮控制拿抢的人,可我当时连哪个人受我控制都不知道.后来练习了几次后我才稍微明白哪个人受我控制.但是我控制的人根本就走路歪歪扭扭的几秒钟就死了!后来那个阿姨见了我功力这般了得,就给我换了个频道------我控制一个白衣服的武术家,两边有坏人来打我我就用拳打他们他们被我打倒后就掉到河里不见了......我对这个游戏印象很深因为我用扫荡腿干掉了很多敌人.不过最后我还是被包围了........ 当是我并不高兴,因为那群孩子都笑话我,然后我就和爸买糖吃去了.但是扫荡腿永远在我心里留下了深深的印记...... 

时间:1986 年

小的时候还不知道什么是游戏机!只是听周围的小伙伴说过什么游戏卡!当时只见过贺年卡,脑子想象游戏卡估计就是和贺年卡那样的厚度.........这里要提一下当年小伙伴给我解释什么是游戏卡的经典话语.

伙伴:我爸给我买了个游戏机!
我:什么是游戏机?
伙伴:...可以玩游戏卡的机器!
我:什么是游戏卡?

伙伴: .... 那我给你说一下制作过程吧,我家是 4 合 1 有魂斗锣 赤色要塞 ....你见过磁带没?一般的游戏卡就一个游戏,4 合宜做起来就更难了,好比要把四盘磁带拆开卷到一个磁带里!好几个人不停的卷要卷 2 3 天呢!

我:哦,知道了.到你家去看看吧!
伙伴:没在我奶家,在我家呢!
我:哪天你拿回来一定要我看看啊!



以上对话我至今还记得清清楚楚!并按技术指南一样牢记在心,给当年那些同样不知游戏卡为何物的伙伴予以指导---------游戏卡是卷出来的!



(图片引自三叶虫)

有一年过年的时候大妈说起了游戏机的事情!我问大妈什么是游戏卡?就和贺年卡一样?大妈说游戏卡就是上面有好多游戏节目.我认真的记了下来......大妈可以说是我上道的启蒙老师,随后就把游戏机拿到奶家让我和姐姐(大妈的女儿)玩,我当时不会玩,只看姐姐玩冒险岛!感觉好象是一种享受!和看动画片一

样好!姐姐的游戏机是广州买的当时已经有国产的了,但是依然很贵!要几百元.当年的几百不同凡响啊!我们玩的只是 32 合 1 有经典的 MARIO 兄弟(但是机器兼容不好,总死机器!当时叫定版!) 雷鸟号 火凤凰 小蜜蜂 大蜜蜂 雪人 淘金者 火箭车 功夫 炸弹人(不好玩) 大力水手(当时还没播放动画,不知到吃菠菜的名人) 最爱的就是 TANK 这个游戏了!可以双人一起玩!

年过完了,大妈要回去了.虽然很不想大妈走很想叫大妈把游戏机留下,但当时的我还是没敢开口,怕姐姐不同意!说我.......怕伤了感情.......大妈见我这么喜欢这个宝贝,就给我说把游戏机器留下让我玩一段时间!我当时那个高兴啊!  虽然姐姐不高兴但是毕竟是姐姐,她总让着我.......当然临走还叮咛我不许弄坏!玩时间长了要把变压器放到冰箱里凉快一下.......我认真的保护着游戏机只要变压器发烫了就赶紧放到冰箱! 话说那个变压器的线本来就不好,好象被老鼠咬了一口,大伯用白胶带粘的一层 2 层,但还是经常断电!





公元 2631 年，一个神秘的陨星坠落于新西兰附近的虚构的加鲁加群岛。两年后的 2633 年，地球联邦政府获悉武装组织"红色猎鹰"在陨石坠落地点附近建立了军事基地并意图利用陨石内的异形开发毁灭人类的兵器。于是，地球联邦海军陆战队派遣其所属的魂斗羅小队的上等兵比尔·雷泽(ビル・ライザー Bill Rizer，1P)和兰斯·比恩(ランス・ビーン Lance Bean，2P)前往摧毁"红色猎鹰"及异形。红色猎鹰的标志在游戏中表现为运载强化武器的工具。

在美版的故事情节中，时间改为现今，而地点改为南美的玛雅神庙。陨星的坠落时间改为三十年前，而主角的昵称改为疯狗和蝎子。

CONTRA 的剧情介绍引用引用晨曦的怀想 《魂斗罗》20 周年记(图)

contra 这个游戏为我留下了很深的印象.......不单是这个游戏很经典,其中也包含了我和伙伴们很深

的感情.......因为随着我 ACT 水平的不断攀升-----马里奥兄弟学会了跑可以跳大坑了.我渐渐同小伙伴们一同开始接触这种硬派的游戏!但是危机也来了,奶奶不同意我老霸占电视了  叫大妈把游戏机器拿走了...... 那段时间每天睡觉我只好看着小伙伴黄卡上的 MARIO 兄弟流口水! 但是我和伙伴都没有自己的电视,于是我建议小伙伴把他的游戏机器偷偷带上到干休所的会议室里玩!会议室一般一个礼拜才开会一次,只要把窗子打开就可以偷偷进去了!我还故意在所长给那些战士开会时踩点偷偷把一个窗户的插销打开.(当时这邪恶的念头我都不知道是怎么产生的,难道我脑子里从那时起就有源源不断的邪恶的智慧?)  有一天我们在会议室正完的起劲,突然被一个"战士"发现了!我门吓的半死,苦苦哀求别把我们逮住送给所长........那新兵竟然答应了,但条件是我们以后偷偷到会议室里玩必须听他的一切使唤!而魂斗罗这个游戏正是那个新兵自己的........再次看见了 CONTRA 的画面我同时也感慨那不是我烧伤手时玩的游戏吗?原来是这个.....

到干休所的新兵不可能有电视看,顶多组织大家一起在什么节日才看看晚会之类,平时就是无限的劳动和训练....为老干部扒草,搬家 给所里的猪圈打扫......更不可能把游戏机带上,但是这个叫刘志强的新兵枕头下却有一盘游戏卡,每次我和小伙伴到会议室都会准时叫他,而他也从枕头下把爱惜的游戏卡拿出来.........现在回想起,依然佩服这个真正的游戏 FAN!

渐渐的每晚的会议室开始热闹起来了!新兵连里的战士逐渐都到会议室了!那些新兵很喜欢玩坦克游戏!其中一个给我说他们培训时就常开坦克!  那段时间经常玩到半夜 12 点多!那时的我和小伙伴都还没上学呢!!我呢就理直气壮的告诉奶奶我和那些战士玩呢!一台游戏机把我们这些年龄相差十几甚至二十岁的人系在了一起!

我和我可爱的游戏 mm——不得不说的故事

akalegion

我有一个很可爱的热爱游戏的 mm，我们已经谈了快 5 年了，游戏虽然不是我们之间的全部，却是维系着我们感情的至关重要的组成部分。在这里想把一些我们每一款游戏背后的故事和大家分享，祝愿大家都能找到自己的幸福～

请勿转载，谢谢！（原因见最后）

FF7

和 mm 是高中同学，那时候的我拥有 PS 和 GBC，并且沉迷得很厉害，经常都是一回到家书也不看功课也不做就玩游戏，以致于第二天上课经常都打瞌睡，然后回到家又是打游戏也不复习，以致于上课跟不上老师的进度又想打瞌睡的恶性循环。成绩也是一落千丈，本来几乎次次能考第一的数学，在某次期末考中竟然不及格了。老师和同学们都很好奇，但是为了不让当时"电子游戏是精神鸦片"的说法愈演愈烈，我隐瞒了。而且我也从来不和同学们去电脑房玩，所以没人怀疑我。但是只有她知道。因为在一个偶然的机会，我得知她正在玩 PC 版的 FF7。当时知道 RPG 的概念的人本来就很少，女生就更是极其稀有了。我向她指点攻关要点，我们一起讨论游戏的剧情和细节，我还向她介绍 FF8 的画面是多么的美丽，情节是多么的感人，可惜没法带她回家玩......就这样，我们成为了最好的朋友。

FF10

时光飞逝，我们都考上了大学。虽然是同一所学校，但我们都没有了来往。有一次在校友录上，大家谈论起每个人的近况，说到我的时候，她说，我一定在玩 FF10。嘿，还真被她说对了。

VGA-BOX

到了大二，我们都为找不到男女朋友而烦恼。我半开玩笑的对她说："你来做我的女朋友吧"，她说："好的"就这样，我们开始了一段幼稚而微妙的感情。那个时候是寒假，我们都很疯狂。我用仅有的压岁钱买了个 VGA-BOX，住进了她的寝室里，借着她同学的显示器，我们终于实现了一起玩 PS2 的梦想。（还有个小插曲，因为起初我们都不知道 VGA-BOX 能从记忆卡直接供电，还到处去找 7.5V 的变压器——最后的结果是：使用不能）

ICO

这是我们一起玩的第一款游戏，因为 mm 看了游戏介绍后觉得能培养我们的感情亲自挑选的。事实上，这款游戏的确让我们的心连在了一起。平时都是 mm 在玩，遇到敌人的时候她就会怕怕的把手柄交给我，然后躲到我后面紧张的看着。每当我顺利的打败所有的敌人救出女孩时，她都会从后面抱住我，在我的脸颊上轻轻的吻一下，然后把手柄抢回去。遇到有实在解不开的难题，我们就牵着手去附近的网吧查攻略。到现在都无法忘记通关那一刻的感动。那之后，我们的 QQ 签名都改成了"我不能放开这个人的手，因为如果放开了，就好象放开了自己的灵魂一样。"后来每当我们吵架甚至想分手的时候，mm 都会一个人玩 ICO，然后打电话告诉我，她不想和我分开。

宿命传说 2

因为想听仓木麻衣的主题曲所以等不及先买了日文版，然后很自豪的放给 mm 看。结果被她嗤之以鼻。后来有一次在她家，发现她的 winamp 前一首歌就是"key to my heart"再后来中文版一出，mm 瞬间就迷上了。然后我们分工明确，我总是拿着剑冲在前面当肉盾，mm 则躲得远远的唱魔法。有一次，

我发现 mm 比平时还要呆呆的站在原地不动，而且一直唱着同一种魔法，回头一看，原来 mm 已经睡着了，但是手仍然紧紧的按在魔法键上。然后轻轻的把她的手柄放好，帮她盖上被子，再将 2P 调成 AUTO。

钟楼 3

我们早早的见了双方的父母，因为总是像这样偷偷摸摸在外面玩总不是办法。mm 喜欢看恐怖片玩恐怖游戏，人家的 mm 这样子也许是为了找机会跟男朋友撒娇，我家的 mm 似乎真的乐在其中。玩钟楼 3 的时候没觉得她有多害怕，倒是我自己经常被冷不防出现的敌人吓一跳——其实我怕的是 GAME OVER 让 mm 失望。话说回来，钟楼 3 真的是神作呀神作。

王国之心 FM

起初只以为这是一款小品级游戏，在 mm 的强烈要求下才硬着头皮一起玩的，然后才知道原来是这么棒的作品，而且怎么说呢，这么卡通休闲的游戏，果然要跟 mm 一起玩才有气氛呀～挑战萨非罗斯的时候我们都兴奋到不行，结果是......惨败。然后 mm 语重心长的拍拍我说"这个任务就交给你了"，从此我独自踏上了练级的不归路......

恶魔城 白夜协奏曲

我是恶魔城的死忠。于是将白夜推荐给 mm 玩。 mm 果然玩得不亦乐乎。过了几天，她说过不去了。我凭着这么多年来对恶魔城地图的职业视觉，很快发现了能拿到畜力鞭的隐藏房间。捍卫了自己的权威的同时，也深刻教导了她这么多年的玩龄不是白混的。

ZOE Anubis

在家的时候，我们都会抢着先洗澡，因为先洗完的人就能霸占机器一直到半夜了。有次我洗完出来，发现 ACT 苦手的 mm 正在异常欢快的玩着 Anubis。看到我出来，她回过头一字一顿的对我说："这、个、游、戏、好、爽、哦～"小岛你太神了，居然让我的 mm 体验到了"未确认浮游快感"

秋之回忆

有了 mm 可不能放弃 GalGame 啊。为了不让以后出现偷偷玩 GG 被 mm 发现的尴尬，干脆邀请她一块玩。可是 mm 玩了一会儿说没兴趣，你自己一个人玩好了。心中暗喜，我还巴不得一个人玩呢......后来，我在 mm 的抽屉中发现了她珍藏着的遥远的时空中、心跳回忆 Girl's Side 等......

Magic Pengel

这是 mm 第一次自己挑选并买来的游戏。不得不承认 mm 很有游戏的天赋。当时我都没听说过有这么一款游戏。介绍一下吧：TAITO 的一款极富有创意的游戏，用画笔画出自己的角色，再用他们去跟别人比赛，赢的话可以得到新的颜料、新的部件、新的功能，用画笔创造自己的天地。也不知道 mm 是从哪里得来的游戏情报从哪里买来的游戏，总之太神了，从此对 mm 言听计从，再也不敢倚老卖老。

FFTA

这个......其实我玩了才没几话就想推荐给 mm 了。可是 mm 觉得上手好难不想玩下去了。我就告诫她要耐心，其实只要慢慢摸索就能领略系统的奥妙了（说这话的时候其实我自己都没对系统吃透）过了没几天，mm 已然成为高手了，并且丝毫没有还我 GBA 的意思。就这样 GBA 在她那扣留了一年多。终于，在某一天，她说要还我 GBA 了！我刚想骂她一顿，她哭着对我说，记录丢失了，她还留着最终战没打，任务都快收满了。我这才知道万恶的散装卡带商为了节约成本是用电池记录的！立刻跑去买了个 GBA 专用记忆棒，可是 mm 已经不想玩了。GBA 还我后，我也没了心情玩 FFTA，花 50 块钱买来的

记忆棒也没用过。（说起来那时候真笨，连烧录卡也不懂得用）

Silent Hill3
因为 mm 钟情恐怖游戏，所以寂静岭 3 一出 mm 就吵着要玩。我劝她说这作的女主角是第一作男主角的女儿，没玩过前作找不到感觉的。结果……我被逼着从箱底翻出寂静岭 1 代，在 mm 的威慑下又重温了一遍……以后我们每次去游乐场玩，都会把木马作为最后的保留项目。

蚊 2
很有趣的休闲游戏。因为是暑假，还要应付现实中许许多多的蚊子。 mm 打得不耐烦了，说："怎么那么多蚊子，网游啊～"我立马晕倒

龙背上的骑兵
SQUARE 与 ENIX 合并后第一款我们感兴趣的作品，确切的来说是她感兴趣，我对无双类的游戏从来都不感冒的，她其实也是被世界观吸引的。虽然游戏的手感不尽人意，但 mm 觉得凯姆好帅，硬是拿到了全武器全剧情。我也就悠闲的看完全剧情，发现这款游戏真的不错。后来 DOD2 发售了，mm 因为抗议玛娜当女主角，我觉得这作的手感极佳，所以 DOD2 的攻略重任就交在了我身上。开启了全剧情后，mm 只挑了凯姆与红龙的那段看，然后感动得差点哭了。

恶魔城 无罪&晓月&暗黑&苍月
前三款都是一发售我就一个人开玩了，然后一厢情愿的每打出新的情节就很兴奋的跟 mm 说，mm 就夸我讲的比杂志上的剧情攻略还要好。后来苍月发售了，得知还能使用 A 少，当时没有 NDS，强烈的怨念无处发泄，mm 就停下手中的游戏让我重温月下来解馋，自己在旁边静静的看着。

死魂曲
mm 期待已久的中文配音的恐怖 AVG，可惜我让她失望了，玩到后面实在太难了，没能坚持下去。以致后来出的死魂曲 2 也没能开玩。真的让 mm 失望了，对不起……

零 红蝶
又是一款 mm 超期待的恐怖 AVG。发售前一天到晚要我看预告片，但是真的入手后她突然丧失了兴趣，反倒是兴趣不大的我独自通关了。然后我疯狂的迷恋上了这个系列。后来演变成我缠着她看零 刺青之声的预告片。哎，原来对游戏的痴迷是可以转移的么？

灵武战记
我又犯了跟 FFTA 一样的错误，就是自己还没完全吃透就推荐给 mm 玩了。结果她成了不折不扣的 SRPG 狂热者，以后每当有 SRPG 推出她就眼睛一亮。哎……我养成失败了，我最喜欢的类型明明是 ARPG 啊～

真女神转生 3 狂热版
因为我已经通了一次原版，所以玩起来得心应手，在我和 mm 的共同努力下，我们终于收满了恶魔全书。后来 mm 的妈妈跑过来说："你们能不能不要玩游戏了？"我和 mm 大惊，以为妈妈要管制我们玩游戏了，没想到妈妈说："老是看到那个人在走路，累不累啊？"后来 mm 玩到一半突然全身抽动了一下，把我吓坏了，问她怎么回事，她笑着说："我是拟人"。后来我还逗她说，别的女孩走在路上看到恶魔，一定会吓得逃跑或者躲到男朋友背后，而你一定会先拿出万里之望远镜看看它的弱点。

影之心 2

从这款游戏开始 mm 登上了绝对主打的宝座，而我的任务就只是——转轮盘，几天下来，别的没学到，却练就了一身转轮盘的本事。可惜终盘迷宫设计得太复杂，mm 又是完美主义，我们就去找完美图文攻略，但最终这款游戏还是被我们半途而废了。

第 2 台 PS2

那次跟 mm 吵架，几个月都没联系。后来和好了，去她家一看，居然多了台 PS2。 mm 嘛着嘴说，谁要你不陪我的？原来她在网上买了二手 PS2，还亲自跑到人家家里去试机器。笨 mm，一个小女孩独自跑到单身男人的家里，你知道我有多担心吗？

暗黑编年史

mm 有了自己的 PS2，开始叫我推荐游戏。我看到网上很多人说最令人爱不释手的游戏是暗黑编年史。结果那段时间成了我的暗黑编年史，每次去她家，她都在玩暗黑编年史，而我因为看不懂经常打瞌睡。后来觉得愧对 mm 就主动接任务。她说："那你帮我打出所有的勋章吧，有最速通关，还有别的条件你可以自己看。都打出来了就帮我刷级吧，记住不要错过任何一个宝箱，不要错过......那我去睡一会儿"
我："......"

3A VS LV5

自从迷上了暗黑编年史，mm 就成了 Level5 的忠实信徒，后来 DQ8、银河游侠等都是她自己一个人在打，还自己用 NDS 模拟器玩通了雷顿教授。而我是 3A 的忠实信徒，VP 是我的最爱，星海 3 也整整玩了我一整个暑假。但 mm 居然开始喷 3A，说 VP 不好玩，说星海人设差......我实在忍无可忍，在博客里写了篇很长很长的 VP 系列回顾并赞颂 3A 神的威光，mm 的留言只有四个字："很长很长"但是 mm 自己偷偷打通了凡人物语，并留了个见 Lenneth 前的存档给我——mm，你真是让我欢喜让我忧啊

数码恶魔传说

女神系列的又一部神作。惊闻有号称 RPG 史上最强 BOSS 的人修罗，在 mm 的威逼利诱下，我独自承担起了二周目、练级、查攻略、爆 RP 的艰巨任务，终于，历经千辛万苦终于击败了人修罗。演示给 mm 看的时候，不小心被人修罗华丽的秒杀了。本以为她会安慰我几句的，没想到她呆呆的望着屏幕说："人修罗好帅哦～"

神话传说

这款传说居然不能双打，害我又在 mm 家度过一段无聊的日子。说起来，宿命 2 后，我们就再没有一起玩过传说，并且形成了自然分流：凡是 3D 的，像神话、深渊，都是 mm 在玩；凡是 2D 的，像重生、宿命重制，都是我在玩。我说 NBGI 你就不能出慢点吗？弄得我们两个像在赶工一样......

WILD ARMS4

荒野兵器 4 是我期待已久的了，入手后我就对 mm 说："这是款好游戏，你一定要玩一下。先放在你这，等我来了一起玩，这次绝对不许一个人偷偷玩了哦"mm 乖乖的答应了，还说要利用我不在的时候先把 Code F 完美了。后来去 mm 家，发现她自己下了个最强 Code F 存档，已经将荒野兵器 4 通关了......我当时就感到一阵眩晕。 mm 还认真的对我说："这真的是款好游戏，你一定要玩一下。"（这话我怎么这么耳熟呢）后来我发挥我玩小游戏的特长，帮 mm 拿到了那个迷你游戏的所有奖品，还打出了攻略上都没写的更高级的奖品，mm 欢天喜地，可我根本就不知道那个奖品是用来干吗的！以后如果有人问起我荒野兵器 4 是款怎么样的游戏，我一定会回答："那是一款像马里奥一样的小游戏！"

捉猴 3

mm 十分喜欢的游戏，整个流程除了一些特别难的高跳要我帮忙，几乎都是她自己完成的，比起当年玩 ICO 时连几个杂兵也收拾不了的她已经判若两人了。后来有同学带 PS2 来学校玩，为了向班里女生普及，我们推荐她们玩捉猴 3，视角问题就不谈了，她们甚至连最基本的跑动中跳跃也学不会，这时我才知道，原来我的 mm 在同龄女生中已经算是 ACT 达人了

其他

我和 mm 还一起玩了很多游戏，比如多罗罗、钢之炼金术士、波斯王子、九怨、骰子热爆、鱼仔、块魂、狂城丽影、源氏、大神、怪物猎人、汪达与巨像等；我还在 mm 面前演示皇牌空战、MGS、鬼泣、鬼武者等，可惜 mm 对这些还是提不起兴趣，最多看看我玩；但是 mm 却很喜欢刀魂、火影忍者等 3D FTG，可惜我只对 2D FTG 有爱啊～

最后

与 mm 谈了近 5 年，从我们谈时开始一人一只养的双胞胎小猫如今都成了老猫。也许是我们的感情淡了，也许是一人一台机器再也找不回当年一起玩游戏的感觉了，也许是在搞课题和找工作的双重压力下我们对游戏不再有热情了，我们现在都很少谈论游戏，甚至都很少见面，很少通话，以后出的游戏也就是自己实在闲得发慌的时候才拿出来消遣一下，还有很多原来说好要一起玩的游戏也搁置到现在......最后，因为一些不得已的原因，我们分手了。现在新注册了 MJ 来发帖，也是不想让她发现我的心情，不想让双方都再感伤一次。只是 mm，现在没有了我，你玩起游戏时会寂寞吗？你能适应以后都要一个人去游戏店吗？现在我虽然有了 NDSL，能养我们以前做梦都想一起养的任天狗，可是我却一直将它就那么存在机器里，因为没有你在身边，叫出你的名字，只会让我更加伤感。也许等一切都过去了，等我们都老了，我可以把这张帖子给你看，告诉你，谢谢你能陪伴我走过美好的青春，和你在一起的每一天，我都过得很快乐......

梦的流淌 —— 我的游戏生涯

r土p豆g

G Dreaming Through My Life

在我还很小的时候（小到自己都忘了是几岁了），在亲戚家看到一个新奇的玩意儿，一个黑黑的底座上，有一个可以摇动的操纵杆，边上有一个红色的按键。这个底座被一根线连接到一个长长的塑料盒中，塑料盒背后又有一根线被连接到电视机上。于是，电视荧幕中便出现了令我惊讶的画面。在黑色的背景中，一排排的长着触须的不明生物在左右移动，屏幕的下方，我操纵着宇宙飞船发射着小黄豆抵抗着侵略者的袭击。那时候，我甚至不知道这款游戏的名字，眨巴着眼睛在电视机前坐了大半天，最后被爸妈死拉活拽的拖离了亲戚家......

或许，和我岁数差不多大的玩家们都是以这样懵懂的方式接触到了让自己魂牵梦绕的游戏机吧。打那以后，我都会以各种理由拉着爸妈去这家亲戚家串门，当时他们或许还不知道，这个小家伙已经重度沉迷了......



宇宙侵略者

在我上小学的时候，我还算是有不错的成绩，爸妈在我持续不断的厚着脸皮要无赖的攻势下，帮我买回了第一台属于我自己的游戏主机，任天堂的 FC，也被称为红白机。玩到的第一款游戏，就是魂斗罗。从宇宙侵略者到魂斗罗，在那时怎么也算是个"次世代"的跨度吧......激动和喜悦，那时候心里只有这样的心情。同伴的小喇叭广播很快为我家招徕了许多小客人，每天放学，我家那台小电视机前总是围了一大圈人。小孩子的快乐非常单纯，甚至他们都不用拿着手柄，只是和大家一起看着屏幕中上窜下跳的赤膊战士，他们都会发出会心的笑声，多么一派和谐的景象呀......



魂斗罗

后来，随着红白机的逐渐普及，我家的不速之客也越来越少，但是，要找上一两个玩伴来双打还是很容易的。但是，人民日益增长的物质文化需要显然不是一款魂斗罗就能够满足的，但是那时候卡带绝对算是个奢侈品，一两百元的价格足够让我望而却步。只有在过年的时候，爸妈才会带我去买一盘游戏，那时候，走在去百货商店的路上，岂一个爽字了得......

在我小学 4 年级的时候，老爸去了国外工作，我的性格开始变得有些孤僻，但因为有了游戏机的陪伴，我始终觉得自己是幸福的。在我升上初中之后，老爸寄回来的生活费让我拥有了 MD，也就是世嘉的十六位机。那时候，有一款游戏的人气横扫了国内的游戏圈，也就是幽游白书——魔强统一战，而这也是我购入的第一盘 MD 卡带。当时，大街小巷里的包机店中都齐刷刷的换上了这款游戏，流行程度可能是新生代的玩家们无法想象的——一个 10 平米不到的小房间里挤了 20 多个人，身后还是背着炸药包的......那时候的包机费用也不便宜，我家里又再度形成了小规模的蹭机玩家团，那时候大家的水平参差不齐，电玩媒体也还不是很普及，所以必杀技基本靠搓，连招基本靠赖——抓投+大灵丸的打法后来被列为禁招之一。后来不知道是谁第一次无意中用飞影发出了黑龙波，让我们对这个游戏的认知又上了一个等级，原来这游戏还可以这样啊......后来大家围在一起摸着手柄研究了半天，在练习模式中终于确定了黑龙波的出招指令，那天，大家都开心的大叫，简直比拿了压岁钱还高兴。



幽游白书——魔强统一战

过了一段时间，关于幽白的各种信息都被大家无私的共产主义的精神分享的七七八八了。不过有一个谜大家一直没有解开，在游戏的音效鉴赏模式中，幻海有一句出招台词像极了漫画中的"灵光镜

反冲”，但游戏中确实没有任何的招式会触发这个音效，所以这个谜一直没有被揭开，民间流传的说法也有好多种，比较离谱的是：正转三圈反转三圈然后 A,B,C 同按，简直比桑吉尔夫的超级大马桶还变态。用现在的理论来解释，应该是：这个招式被临时取消但是音效鉴赏模式中没有将这个音效去除。当时大家的脑中还没有 BUG 的概念，觉得游戏中的一切都是完美无缺的，我现在好想找回这样的心境，但是貌似已经不可能了......

到了高中以后，我和最要好的朋友小宗合买了一台 SS（事实上是：在我家人面前，我说是我朋友买的;在他家人面前，就说是我买的......这个秘密到现在还没有被拆穿-_,-）。可惜没过多久，土星就嗝屁了，变为由 PS 一统江山。但是在格兰蒂亚耀眼的光辉之下，我们并不后悔。动人的剧情，紧张激烈的战斗，丰富的魔法系统和恶心的魔导塔，攻略格兰蒂亚的过程，是我和小宗共用收藏的一份珍贵的记忆。



格兰蒂亚初代

高中毕业后，得到录取通知书的第二个星期，大发慈悲的老妈掏钱为我买了一台 PS2，而且随机购买了两款正版游戏：格兰蒂亚 X 和一款高达游戏（名字记不清了，是 ACT 类型的），当时天真的我以为可以靠攒钱来捍卫玩正版游戏的虚荣心，但事实证明我蠢呆了，PS2 的游戏数量之多和更新速度之快就算我绝食都赶不上......于是，又花了几百块钱到 BOSS 那装了 IC 芯片，打那以后，我的游戏生涯又踏入了另外一个里程。

游戏里都是日文吧，日文看不懂得找攻略吧，杂志出的太慢吧，找攻略得去网上吧， A9TG(改版前的论坛名称)就这么和我的生活联系了起来......

2005 年，刚到论坛，什么都不明白，面对着陌生的人群，有些无所适从。在列表中找到了“凡人物语”的板块，立刻就被里面的一个帖子吓到了，judasfaye 的全仲间尾行指南（名字似乎有出入-_-），里面的资料和时间计算之详细让我叹为观止：怎么 A9 里都是这样的变态......当时不知是出于崇拜还是别的什么......我暗自告诉自己我也要成为这样的变态（后来的事实证明，成为变态是需要天赋和爱的......）。说归说，我还是长时间的处于潜水状态，注意着变...咳...强人们的一言一行，和其他玩家一样随时准备着对新张贴的强帖顶礼膜拜。在慢慢的学习和积累的过程中，我觉得有必要该干些什么了。于是联系到了老哈 HADES，A9 的管理员，和他谈了一下后，他让我先做出一些成绩来，然后视表现再考虑加入攻略组的申请。

这对我来说，无疑是个不可多得的机会。当时正值 PS2 平台的浪漫沙加——吟游诗人之歌发售日的临近，游戏中一共有 8 位主角，攻略组正在招募苦力，每人负责一位角色的攻略，从而最大程度的保证游戏流程的完整性。我义无反顾的加入了 8 人攻略的大军，回想起当时......真是热血啊......8

人浩浩荡荡的......在特建的 QQ 组中，大家都不断地互相交流着攻略中遇到的问题和疏漏的地方，大家虽然互相都未曾见过面，但是，我能感觉到，大家的心都贴的紧紧的。在电视机屏幕前，我们一定都流露着一样坚定的眼神......



浪漫沙加——吟游诗人之歌

Judasfaye，Acefox，zeno，多蒙，Superjay，DELOMA，fsj007，以及制作图鉴的 Sasuyo 和共同参与流程研究的炎神龙，谢谢你们。

由于这款游戏的特殊性，攻略的形式被修改了很多次，在攻略的整合上也花费了不少的心思。但是，看到专区内会员们热烈的反映，我想这一切都是值得的，大家也一定都是这么想的。

这款游戏的攻略工作完成以后，我顺利地加入了攻略小组。在接到老哈攻略组 QQ 群 PM 的时候，我甚至激动的说不出话来。

后来，我相继参与过几个专区的建设，包括幻域战记，重装机兵，格兰蒂亚 3，银河游侠，圣女贞德，前线任务 4 等等，也完成了我最心爱的游戏之一：维纳斯与布雷斯的回顾。这个过程当中，发生了很多的事情，也让我成长了许多，让我感受到一个团队的凝聚力有多么重要......

和攻略组内的其他人比起来，我对 A9 所做的贡献根本算不了什么，但是我享受的，正是与大家共同进退的使命感，和大家在专区中嬉笑打闹的快乐。

然而，这一切的一切，都已经成为过去。如今物是人非，以往共同战斗的大家已经都踏上了工作岗位，联系的机会也越来越少。我在毕业后有幸加入了一家游戏公司，也算是实现了儿时以来的梦想，而且，还迷上了一阵子的网络游戏......要说网络游戏，其实，我追逐的还是那份同仇敌忾的感觉，

可惜......这样的感觉在如今的游戏规则下被淡漠了......呵呵，扯远了。



上个星期看到一篇论述游戏心态的文章，作者的观点认为游戏热情的消退和游戏心态的低迷，是我们离游戏本质越来越远的关键所在。这篇文章的观点我非常同意，而且也正符合现在大多数玩家的表现。

当初我们玩到一款新游戏时，那种心跳加速的感觉几乎不会再有了。心境的日益成熟，让我们用一种更为平和的心态来看待游戏，分析游戏的系统，探讨剧情，评价其中的优劣等等。

以前的我，对 RPG 情有独钟，但是工作了以后，也开始对一些游戏规则较为简单的游戏有所偏爱，反而，完成一款冗长的 RPG 所需要花费的时间对现在的我来说有些奢侈了......

无论是内部或是外部的因素，我们都已经变了，我们不再单纯，当年那个懵懂的少年已经不存在了。我只想说，如今的我们，对待曾经如此感动我们的游戏，应该更多一点宽容。

上个星期，我把硬盘中的魔兽世界删除了，再次回归到了电视游戏的行列中，我是真的累了......希望以后，我能够仍然保有一颗游戏人的心，从次世代的游戏中重获那份来之不易的感动。

-End-

谨以此文献给所有支持 A9VG 的成员和那些曾经并肩作战的战友们

以及，一直支持我的某人......

后记——我最喜爱的游戏	
FC	重装机兵，圣火徽章
MD	魔强统一战，梦幻模拟战
SS	光明与黑暗，格兰蒂亚
PS2	暗黑编年史，维纳斯与布雷斯，浪漫沙加
PSP	怪物猎人
NDS	世界树迷宫

legionsquall

一个在校大学生的游戏生涯及游戏感悟

序：

最近本想购 DSL，恰逢 PSP2000 型推出,一咬牙,以 1800 的价钱全套拿了下来,以前的 1000 型就给女友 DJMAX2 去了
最近不知道怎么的，忽然想玩口袋妖怪...想当年买 GBC 和 GBA 就为了这玩意
现在想想那时候才是游戏热情期。

育儿院时代：

我接触游戏应该算很早的了
在育儿院时代开始，传说中的游戏机就成为我迷恋的对象（应该就是ＦＣ吧，之后才有小霸王的）
那时候家里不肯给我买游戏机，只有跑到 2 哥家去玩，影响最深的应该就是小蜜蜂，坦克大战和影子传说了
小蜜蜂是我大姨很喜欢玩得一个游戏，坦克大战的经典不用说了
而影子传说这名字我之所以还记得完全是因为这个游戏是外婆唯一通关的游戏！！！
那时我外婆和舅舅是住一起的，记得好像是我大哥买的游戏机...
而且还在我和 2 哥都没通关的情况下通关。这消息巨震惊！当时我们一被大人说就拉外婆出来说事
爸爸妈妈马上就听着外婆的不在说我们了～其实这游戏到现在我还记得关卡的样子，但就是再也找不到这游戏了。
还有就是在我在我读学前班的时候，我 2 哥过生日，他刚好 1 年级，那时候第 1 次见到电脑是什么样的
我姨父那时候用了１３０００多买了台２８６～～～现在想想真是巨款，那时候第 1 次在电脑上玩上了电脑游戏
黑白的森林王子。这名字是我 2 哥告诉我的，我不是很清楚，只记得 2 哥说姨父当时在玩摩尔模斯之玫瑰纹身这游戏

小学时代：

早在我小学低年级，SS 就已经进入我的视野
大哥比我大 5 岁，家境也很好（我没有亲兄弟，以下所有兄弟都为表，党兄弟，只有一个姐姐...汗）
那时候就开始和大哥一起玩游戏了，最早就记得索尼克和 KOF97 这 2 游戏，那时候游戏刚出，大哥好像从那时候开始就有买电软和 UCG（一直买到现在，前 2 年去他们家玩得时候，他房间柜子里的杂志多的可以压死人...超可怕的）~~
KOF 那时候好像是刚出来，我和 2 哥（仅大我 1 岁，和我住同一城市，大哥从上小学 5 年级就去广州了）俩人就开始研究出招表，开始的时候不知道这些杂志，很多绝招（就是必杀技，那时候都叫绝招来着）都是大哥告诉我们的，那时候 3 兄弟分配了 3 个人，八神是我的专用人物，泰利是大哥的专用人物，而比利就是 2 哥的专用人物了，当时我和 2 哥汉字都不认识几个，研究起绝招来很多都是看出招的样子在去想这怎么施展绝招，现在想起来真是可笑。
经过一个暑假的奋斗，终于有一天 KO 了大蛇，那时候我们 3 人兴奋的和舅说的时候（舅玩得游戏不多，但绝对算是我们的支柱栋梁，家里人说起来，都拿舅顶着，那时候舅的儿子还没出身,抗住了社会舆论的压力啊,舅唯一一个擅长的游戏就是生化了~~绝对的铁死生化谜，直到现在都 40 的人了，还在继续生化 4。通关 NN 次后，我问他还有什么意思吗?他回答,没什么意思了,就是没事玩 2 下......）舅开始都不相信我门~~直到我门有经验后在他面前又费了数小时通关后,他说,小子门,行啊,走，我请你

们吃羊肉串去。（事后才知道舅在家独自奋战到深夜终于通关，听说是被当时的舅妈边骂边笑...）
KOF97 就完全成了我人生经典游戏了
至于索尼克，当时是因为和 2 哥一起游戏才记忆犹深的
说实话，小学简直就是我游戏的黄金时段了！
在我小学一年级的时候，妈妈当时还和我睡一起，说我半夜起来梦游，做出打游戏机样子在妈妈身上敲敲点点，把妈妈吓得不轻...
所以我父母到现在都没给我买过任何一游戏机，虽然长大后完全默认我自己买就是了
不过现在想想也奇怪，我在别人家睡觉的时候，从来没有人说我梦游过，只是小时候睡觉的姿势不怎么好，后来就完全标准了，被大学的寝室床整地。
其实因该就是父母看我玩游戏太疯了，怕成绩下滑，所以故意这样说好不给我买游戏机吧...
当时玩游戏都是跑到舅舅那里~~大哥当时已经去了广东，我和 2 哥都还小，家里人也开始控制我们玩游戏了
那时候有个游戏光盘出租店，专门出租游戏，那时候看舅玩了红警，对于还小的我们来说那游戏实在是太复杂，太高深了！
其实从小我就喜欢看游戏，特别喜欢看大哥和舅玩，没办法，以前我太小，很多游戏完全看不懂，更别说玩了，都是大哥或舅解释我们听我们看的那是 HAPPY 阿！
在我小学 3 年级的时候，舅就卖了电脑，舅和我们 3 兄弟关系那是铁到不行，第 1 台就是在当时配置很高的联想，我和 2 哥那个兴奋阿，没话说了
当时有个软件叫幸福之家给 WIN98 装上后就基本成了我们的娱乐软件了～其实也就是下下象棋，画画什么的，其实好像是 95，这我就忘了
当时听舅说电脑上有红警后我和 2 哥就正式开始了电脑游戏生涯了~~
红警，帝国，命令与征服，沙漠之鹰，星际（这个接触的就晚了点，都是舅换过电脑后的事了）都成了当时我们试玩的对象，那些游戏大部分都是舅买的正版游戏，直到后来我和 2 哥在游戏方面才有了分支，开始那简直就是研究游戏！看的懂字了，因为我和 2 哥成绩在班上都是前茅，家长相对的也就松点，基本每天都和 2 哥去外婆家研究游戏...不懂得地方就问舅
那日子只能用美好来形容
可以说当时是电脑游戏疯狂年代吧，因为 1 年后，也就是我小学 4 年级暑假，和 2 哥一起到广东的大哥玩
那时候第 1 次直到什么叫 GB，PS，第 1 个让我感动的游戏，王菲唱得结尾曲，FF 系列在我心中的经典~~FF8！
是 8，不是 7，很不巧的，我们去的时候，大哥已经通关 7 了...
一个暑假奋斗，那时大哥高中，同学朋友们也多，一起讨论，一起游戏，GB 和 GBC 也是一起见到，第一次接触口袋妖怪和勇者斗恶龙
那时候就 4 个口袋妖怪游戏，黄，红，绿，青那时候我和 2 哥连这动画都没看过，就被这游戏给迷上了，现在想想大哥果然是标准的日式 RPG 的支持者呢。
PS 那时候对于我来说是完全玩不来的游戏机，所以 GBC 就理所当然的给了我游戏，2 哥就让着我把 GBC 给我玩，自己玩起了 GB，但是大家玩得游戏都是一样的，口袋妖怪！
当年暑假天诛也成了我们心中的经典了，其实当年我们 3 兄弟都有共同的兴趣，游戏动漫~游戏可能是我舅和大哥一起带的
但动漫铁死是我大哥带的！那时候浪客剑心的漫画还没出完，龙珠已经完结，3X3EYES 出到 28..看这大哥一书柜漫画那个惊叹阿！（回去后我就收集了一套龙珠，一套机器猫...那时候我还是小学生...汗）
当时接触到了高达模型，口袋妖怪模型，实在怀疑当时大哥是不是现在所谓的宅？那时候还听闻 ，大哥破解学校的电脑安全系统，在 DOS 下直接连接到自己家的电脑玩游戏，结果校长找到姨父和大姨说要重点培养~~当时对大哥是佩服得 5 体投地不说，简直就是大哥手下的小萝卜头了~~
回到家后,仅仅半年后就把 GB 和 GBC 送了我门~~他自己又买了一台,那时候我和 2 哥第 1 次有了自己的掌机...电池是买了又买,用了又用,除了咬,基本几次再利用都试过了,那都是后话了...

初中时代：

到了初中后，游戏时间马上减少了，因为目标是省重点高中，结果父母就越发的严格起来，休息时间只有星期六和星期日...初中一年级的时候正式口袋疯狂期，那时候口袋金银就进入了我和 2 哥的生活，虽然玩得时间少，但我和 2 哥 2 人一个玩金，一个玩银，当时只有一张卡~~还是大哥送的。我们 2 人就共 1 台机子游戏，分配时间玩...只要到外婆家就去抱台 GBC 疯狂。舅那时候开始就迷上生化系列了，1，2，3 反反复复的通关，而我和 2 哥随着年级的增长，到初中 2 年级的时候口袋系列就慢慢的淡化了，电脑开始普及。网吧慢慢多了起来。
那时舅买了正版的博得之门，2 哥算是正式找到符合自己类型的游戏了，美式 RPG...我和舅没玩 2 下就放弃的游戏，2 个哥一人玩得不易热乎。
进入初中 2 年级口袋就冷却了下来，我呢，则转向帝国 2，星际，还有就是街机厅，都是和朋友一起游戏，多人游戏果然快乐...
中学时还有几个一起游戏王，FF8，生化的狐朋狗友...
初 2 下学期则进入了网游阵营...这时的 2 哥已经进入中考备战时期...
到了初三，因为整天游戏，导致学习退步，父母急了，送到第 2 中学借读。远离了原来的同学和朋友，在人生地不熟的环境中，学习不但没起色，而且有下滑的趋势，这导致了我大部分的休息时间没了，游戏也在这时候基本退出我的娱乐范围...
当时上网看小说也开始兴起，那时候我就追着看了梦幻空间，魔法学徒类，而且早在初中 1 年级的时候 HP3 册的出版已经把我吸引了进去，所以游戏平淡期一直持续到高中...

高中时代：

游戏得时间实在没什么好说的，短就一个字，因为中学后期得努力，外加父母得一点关系，进入了省重点中学，结果里面简直就是地狱式...而且父母对我的控制又严厉了很多，电脑已经是不让碰得东西了，简直就是父母房间的摆设了。高 1 时候是在得平平淡淡，只是听说大哥上大学去了，到了高 2 暑假，和 2 哥一起去大哥那玩，接触了 PS2 这东西，才知道现在游戏的进步...2 哥那时候要考完高考，成绩很不错，所以有时间玩，而我呆了不到 1 星期就回去补习班了...虽然那时候自己存了 600 元买了台 GBA...当时我可是大出血买的阿...因为被大哥影响收藏了很多漫画。而且高中时青春期，正常人都会干点什么嘛...买个掌机就显得尤其贵重，那时候才重新接触了口袋 GBA 系列...
高 3 毕业的时候，勉强考起个 2 本，老爸奖励我给我买了台 PS2...但到那时，游戏得热情已然淡化

大学时代：（现在）

生活费多了，朋友多了，女友也找了，出去玩就成了逛街铺路，公园 KFC，天冰商场，哈根达斯，KTV 酒吧等，慢慢的步入了成人社会，虽然有买游戏机，家里的 360，手上的新老 PSP~~但是真正的游戏时间却真的很少，大部分都是拿来看小说，看电影...360 就基本和 PS2 一样成了箱子货。因为比较喜欢旅游，暑假寒假不说，51，101 是重来不回家的，都往外地跑，大 2 的时候有 1 次心血来潮，买了个新型号的 PS3，放在寝室里玩，拿笔记本接上电视棒。效果真让人忍受不了呢。就完完整整的完美了几个游戏后，放假回家就把 PS2 送人了...
现在去 3 次 KTV 的钱就足够买台主机了，但是却觉得主机的价钱很贵。KTV 的消费到成了朋友联络感情的正常消费...
虽然还有买几本杂志，不过随着兴趣的广泛增加，游戏杂志买来最多就看 1~2 小时。
和女友玩得游戏也是音乐类游戏和小游戏。
现在拿着 PSP 完全没有任何激情去玩 CCFF7 了，更别说那些新出的大作了...
以前还被 FF 系列感动过都没兴趣去碰了，而且我身边很多这样的人，真正的家用游戏机玩家在大学里真是太少了。都是电脑横行，网游天下，而我就是那种对网友完全无法提起兴趣的那类人...
虽然不算自己挣的钱，但看着生活费买台主机倒是显得不困难了，但游戏的热情却找不到了...
现在大哥工作几年了，吃国家饭，在那边混得很不错，游戏已经成为过去式，PS3 主机就是在那放着罢了。仅仅是放着，玩也是玩电脑上的网络游戏，而且时间很少，基本都要出去应酬。

2 哥读完本科后考到军校的研究生继续吃国家饭，而且有教授带着，升的也很快，每个月发的钱近 3000~还是在读的学生阿~~

后记：

虽然不知道工作以后我会变得怎么样，也有打算出国,但我希望找回游戏的心态，不为别的只是想再次被感动......

漫谈本人 PS2 上游戏时间过百小时的游戏

destinywo

PS2 是一部伟大的主机，至少我认为它上面经典游戏的数量和质量都是相当高的，在它即将退出历史舞台的时候，我在 A9 上看到很多回顾性的帖子。小弟不才，也想在这里献上自己的一点心得，希望有机会和大家互相交流。

其实有时游戏时间并不能说明什么问题，至少我心中的许多经典在我这的游戏时间并没过百小时，比如大神，比如生 4，比如零红蝶。但是我觉得能够耗掉我百小时以上的游戏同样应当是优秀的游戏，至少在耐玩性上是无可挑剔的，当然 RPG 占了绝大多数，这是本人最喜欢的游戏类型嘛，好了闲言少叙，首先要回顾的是：

1 深渊传说

之所以把它放在第一位，一是因为这是我最近完成的游戏，二是因为这的确是我玩的最舒服，最尽兴的 RPG，甚至超过了后面要提到的 FF12 和 DQ8。

PS2 上的传说系列，我目前还没有通关的还有 TOL 和 TOS，所以并不敢肆意把 TOA 捧的太高，但一提到这个游戏，我总有很多话想说，本来想在传说区发一帖心得，又怕被别人觉得是老生常谈，所以暂时作罢。

提到 RPG 游戏，我们就要说道剧情和系统，我觉得在传说系列各作中剧情没有最高，只能说各具特色，深渊的剧情，我觉得应该还算很有深度的，通过主角作为复制人在成长中对于自己存在意义和价值的不断反思和追问，描绘了一个丰富充实而又特别的内心世界。给我印象最深的一幕就是路克决定用生命去换取瘴气的消除时，责任感与恐惧交错的内心独白，路克是惧怕死亡的，尤其是当导师伊昂在他面前死去后，他更是感觉到作为复制人的无助，想到自己也会以同样方式消失，他的内心应当非常痛苦。但同时。他又感到自己有义务这样做，为了赎罪也好，为了阿修能活下来也罢，他觉得这是自己唯一的选择，当然，主角是不会就这样消失的，但在体验这段剧情的时候，我是的的确确被感染了，最后路克幸存下来时，我的感觉只有欣慰，我想一部游戏的剧情至此，应当算是很成功的。而其他的角色也都能凭借他们的个性被我们所记住和喜欢，在这里就不想一一列举了，我也不想过多的分析剧情，有机会我想会发专贴的。

接下来谈谈深渊的系统，在我的印象中，TOD2 和 TOR 的战斗属于很另类的，不能说不好，但是很不习惯，其实我还是很喜欢 TOA 这样的战斗系统，很经典，很舒服，加上 FOF 变化，使得战斗变的很有趣，秘奥义相对更容易发出来，爽快感十足。我们说传说系列虽说有量产化的倾向，但就 PS2 上的几作来看，NAMCO 或者叫 NB，一直在尝试求新求变，到了 TOA，我想是一个集大成的时候，至少我对于其中的各个方面都十分满意。传说系列的两大特色：料理和称号也都完美的继承了下来，换装称号令人眼前一亮，虽不是首创，但可以感到厂商的诚意。还有一点值得表扬的就是传承自 TOS 的可见式遇敌，虽然传说系列体贴的逃跑系统使得逃跑十分容易，但如果考虑到 TOA 在战斗切换时的读盘时间，这一点着实很重要。有句话说的好，遇敌再逃，不如只逃不遇。最后是一点不满，上面也提到了，本作的读盘时间很令人郁闷，尤其是在大地图上遇敌后，感觉算是历代传说，甚至在 RPG 历史上也是不多见的。不知道是由于机能不足，还是设计上的失误。

最后就要说说隐藏要素了，传说系列自从引入 GRADE 系统之后，二周目变得更加吸引人，因为二周目重要的两个要素：继承和追加通过 GRADE 的设置变的十分灵活，传说系列的一个传统就是大量的

支线，很多关系到称号，料理，装备，技能，甚至隐藏 BOSS，有些还是过期不候的，第一遍错过的玩家为了追求完美必然要进行二周目，而单纯再打一遍对很多人来说是很不情愿的，尤其是对于游戏时间长的 RPG 来说，适当的继承和追加是必要的。感觉深渊获得 GRADE 要比以往简单，加上通关的赠送，大部分玩家一周目后都会有不小的收获。而且深渊的支线确实很充实，一个个完成后会有很强烈的成就感。

罗嗦了这么多，关于深渊传说要说的就这些了，但关于这个游戏的剧情和世界观还有很多地方不是很明白，希望能和各位达人们有交流的机会。

2 第三次机战阿尔法

机战系列是不给人记录时间的，但我觉得四周目的流程应该有百小时了。本人对于机战系列还算是有爱的，一方面因为自己比较喜欢萝卜动画，另一方面是因为当初自己在 GB 上的玩的第一个游戏就是第二次机战，留下了十分深刻的印象。尽管因为错过了 SFC 和 PS 时代而没玩到很多作品，但这个系列一直作为最爱之一在心里潜伏着，后来有了 GBA，PS2 和 NDS，于是把上面的机战玩了个遍，感觉起来还是家用机上的机战由于有画面和语音的支持显得更加热血富有激情，其中又以两部阿尔法系列更为出众。

还是想先从剧情谈起，虽然是多部作品的大杂烩，本作的主线是和帝国监察军的对抗以及巨神伊丁的剧情，而高达 SEED，M7，勇者王 F，飞跃颠峰同时占了很大的戏份，其中也穿插了别的作品，其实本人一直觉得，机战在剧情上的亮点有二，各部作品剧情的再现，突破，结合；以及各作品角色之间的互动。首先说第一点，每一部参战作品，或热血明快，或深沉阴暗，都有着不同数量，不同品位的 FANS，看着曾经感动自己的经典一幕在手中重现，大多数玩家内心都会激起共鸣，而所谓突破，就是将原作作一些改动，一般来说都是为了消解玩家的怨念，也有是为了游戏的剧情需要，当然这种改动是需要相当功力的，处理得好会大受好评，反之则会得到无限声讨。而结合就更好理解了，世界观相近甚至一脉相承的作品（如高达系列），剧情的结合与角色的互相客串往往会带给人惊喜。至于角色间的互动其实有些重叠在剧情的结合中，但更多体现在对白上，机战系列的过场对白有些是纯粹交代剧情，有些则是角色间交流，认真看下去是很有意思的，加上原创角色在其中的穿针引线，使得带入感更强。再说就扯远了，现在来看看 3a，很遗憾的是，作为剧情主线之一的 GGGF，巨神伊丁，M7 我都没看过，也就没有资格评价游戏在剧情的再现和突破上作的怎么样，但是从 SEED 的剧情来看，这次游戏似乎是十分尊重原作的，除了 W 五小强和真实男女前期客串之外，我几乎没看到什么改动，感觉上不过不失，但总觉得少了点什么。到最后几话飞跃颠峰的剧情倒很不错，毕竟原作就十分热血感人，只是没把地球上最后显出来的"欢迎回家"再现出来有点遗憾，毕竟这是原作的点睛之笔。

先撇开参战作品的剧情不谈，本作对于整个剧情的灵魂—原创角色的刻画还是十分成功的，不管是老朋友楠叶夫妻，还是新面孔超级男，真实男女，人物性格的塑造都十分饱满，在整个流程中存在感极强，尤其是真实男和英哥扯上了关系，超级男的座机竟然是 DGG3，一下子叫人感到亲切感十足，至于真实女，是本人最喜欢的御姐类型。忘了是哪位朋友总结的，超级男的主题是成长，超级女是守护，真实男是涅磐，真实女是信赖。玩完四人的流程后感到总结的很到位，每个人的故事都很有代表性，尽管许多部分是一样的，但结合四个主角是就变成了四个完全不同的故事，保证了耐玩性，使像我这样的人能够无怨无悔的进行四周目。

再来说说系统吧，其实大家也知道我想说什么，无非是对小队系统的评价，我想眼睛厂之所以引入这一系统，无非是因为从 2a 开始参战机体大幅增加，为了使许多二线角色和机体有更多出场机会的考虑。而从效果上看也的确很明显，我想如果没有这个系统，很多角色是永无出头之日的。同时小队的安排也确实考验了玩家的统筹能力，也给了玩家发挥创造性的空间。但客观来说，这种设定也在一定程度上使游戏难度简化，破坏了平衡性，最直接的原因在于精神使用的更加肆无忌惮，举个最典型的例子，我想用脱力欺负气力 80 以下的灵帝的玩家大有人在吧，而这在以往的机战中（包括后来的 OGS）是无法想象的。至少我在后来玩 OGS 的时候，开始就一个感觉—--不爽，不得不承认是被惯坏了，也许我骨子里还是个 LU 吧。实在惭愧。

但是不管怎么说，这也是我最喜欢的一作机战，尽管后来的 OGS 画面更加细致，更加华丽，可我还是喜欢这样传统的机战，希望 4P 在忙完 OG 外传后能再接再厉，带给我们更加精彩的 SRW。

3 勇者斗恶龙 8

其实说起来，本人和 DQ 系列和 FF 系列都算有渊源，当年的 DQ3 是我拥有的第一盘 FC 上的 RPG 游戏，但由于语言障碍没有打穿，后来通了 GBC 上的复刻版。而 FF3 是我打穿的第一部日文 RPG，过程充满了辛酸。所以我至今对这两部作品都很热衷，并不是因为它们的名气，而是来源于儿时的感情，当然也因为其出色的品质。

在玩 DQ8 之前，最后一次接触正统的 DQ 就是 GBC 的 DQ3，算起来大概有 4 年左右了，之前的 DQ5 妇科一直找不到盘，成为永久怨念，再次拿起手柄时，DQ 已经发生了翻天覆地的变化，全 3D 卡通渲染的画面，战斗时可以看到自己的动作，成为 8 代最为突出的两个特征，尽管有些老玩家不太喜欢，但不得不承认这是一次革命性的进化。今后的 DQ 也将以此为基础继续发展，就我看来全 3D 没什么不好，人家 FF 早在 PS 上就迈出了这一步，其他 RPG 大作也都顺理成章的 3D 化，作为国民级的 DQ 与时俱进也就不足为奇了，选择卡通渲染更是天才的明智之举，既完整构建了 DQ 的童话风格又完美再现了鸟山明大师的人设，而且 LV5 的技术力使得本作在画面上可称的上完美。玩到本作我不由得感慨，要是 DQ 上 3 代以后的作品都能以这个引擎重制，那就太爽了。

简约是 DQ 系列最大的特征，在 FF 系列系统日益复杂的时候，玩起 DQ8 很容易被其清新简约的菜单所吸引，从人物能力到装备道具，令人一目了然，不需要为人物的成长方向发愁，也基本不需要担心错过什么隐藏道具，当然，本作还是有一些新要素的，譬如技能点的分配，炼金壶的道具合成等等，但游戏的主旋律还是练级—剧情，只要等级够高，一切都不是问题。这样到底好不好，完全是见仁见智的问题，我是觉得不喜欢的人完全可以不玩，对于喜欢这种感觉的玩家，本作真的是不可多得的精品。

关于剧情我不想多说，毕竟是十分简单的童话故事，自己十分喜欢最后私奔的结局，尽管可能是不被世界祝福的感情，但最后时刻自己能鼓起勇气来争取，所爱能抛弃一切选择自己，生死与共的同伴能坚定的站在自己这一边，对于主角来说，人生已经没有遗憾了。其实每个人都从内心渴望这样简单的生活，喜欢就在一起，不满就站起来反抗，不必考虑太多，可惜事实是我们每个人都是生活的奴隶，不爽的时候还是打打游戏吧。

其实 DQ8 的流程不算太长，隐藏要素也不多，之所以花了我那么长时间，主要是史莱姆山的练级过程，我是十分希望能把本作完美通关的，但把人物练满了才发现，有些武器的获得是需要牺牲另外一把唯一武器来获得的，比如最强回旋镖需要最强矛，最强锤需要最强斧，鄙视一下 SE 的不厚道。还有全部小金币的收集也令我抓狂，虽然不甘心，但还是放弃了。

NDS 上 DQ456 的复刻令我很兴奋，尽管不是我最期待的复刻方式，但能玩到原汁原味的前作也已经满足了，SE 什么时候把 7 也重来一下吧，别和我提模拟器，本人目前还没有一台象样的电脑那。再就是等待 9 的发售，希望 SE 能在 NDS 上再续辉煌，其实我还是倾向于家用机的。

4 最终幻想 12

许多人提到 DQ 就不自觉的拿 FF 来比较，我在上面也没能免俗，但我的意思并不是贬低 FF，本人遗憾的错过了 PS 上的 7 8 9，本想在 PS2 上好好爽爽 10，可玩到一半上了天幻才发现自己错过了许多隐藏要素，大受打击后游戏搁浅，这样一直拖到 FF12 的发售，其实这样也好，使我可以跳出历代的圈子，从评价一个游戏的角度单纯的评价 FF12。

我个人认为 FF12 应该算是 PS2 上争议最大的一部作品，正面的评价以 FAMI 的 40 分为代表，认为

本作剧情上磅礴大气，系统新颖巧妙，是一部成功的革新之作。负面的同样来势汹汹，认为剧情虎头蛇尾，牵强附会，主人公存在感极弱，执照盘了无新意，刷装备空耗时间，从游戏发售那天起，争论似乎一刻也没有停止过。本人的意见：FF12 作为一款 RPG 游戏，有很多优秀的地方，但若以满分游戏的标准，本作的不足的确是显而易见的，有些甚至是令我这样的传统 RPG 爱好者不能忍受的。

还是先说说剧情吧，7 代以后历代 FF 的剧情我还是比较了解的，基本上是一个庞大的世界观，围绕几位主人公展开，其中又以爱情为主线，最后打动玩家的也往往正是男女主人公之间真诚，悲壮，凄美的爱情故事。10 代就是通过爱情感动了一批人，所以当 FF12 男女主人公形象刚刚公布之际，就有许多玩家迫不及待的开始猜测他们之间将会发生什么故事。我想这些玩家玩完游戏的时候肯定会感到失望，因为二人之间几乎没有任何感情交流，最后作为路人甲的男主带着青梅竹马作起了空贼，女主则悲惨的继续守寡。而对于女主对于巴尔夫雷最后时刻感情流露实在是显得太突兀，我记得两个人整个游戏中直接的情感交流只有一次，这铺垫实在是太不够分量了。好了，我们可以说 FF12 的剧情是以战争为背景，主题是反抗与自由，爱情什么的先放在一边吧。的确，本作的监督松野也许是一个擅长描绘以战争为背景的游戏的制作人，本作在开始是确实给人感觉很大气，国家之间，角色之间复杂的恩怨情仇也刻画的很清晰，剧情中描绘的政治斗争的残酷也为剧情增色不少。但是剧情到最后的时候突然有种很赶的意思，本来创始者出现后应当带来一系列更深刻，更复杂的背景故事，但游戏在这里匆匆的一笔带过了，可不管怎么说，游戏的结局还是很不错的，公主最后宣布我们自由了的时候，多少还是感动了一下，比她高喊巴尔夫雷的时候要真实的多。其实我感觉用 RPG 游戏的形式想彻底描绘一部史诗级的剧情还是很有难度的，FF12 在这方面努力的作了尝试，尽管有不尽如人意的地方，但我们还是不应苛求过多的。

再来说说系统，首先还是谈谈成长系统，个人感觉执照盘并不能算是一个理想的成长系统，前期装备，魔法，技能都要靠走盘来获得使用资格，感觉上有点像大菠萝的装备系统，虽然一定程度上确保了平衡，但却很大的限制了玩家的自主性，而到了后期，当每个角色都差不多能修满执照盘的时候，角色之间的差异缩小了，加上本作角色间基础数值的成长率差异也不大，使得角色的个性比起前几作来都不够明显，但是我还是觉得这一系统还应该有改良的空间，但作为一项尝试，执照盘也确实作到了自己的特色。

再来看看战斗，个人感觉本作的战斗系统十分人性化，首先战斗指令的设置考验了玩家逻辑与统筹能力，针对不同的敌人有不同的战斗方式，差异就体现在战斗指令上。有了合理的战斗指令，玩家在平时的战斗中就从不停的操作中解放了出来，只需要针对一些意外状况进行必要的微调，当然，实力不济的话还是会手忙脚乱的，虽说这种方式很有网游的味道，效果也是众口难调，可还是那句话，重要的是特色，至少这种战斗方式做到了与众不同，又没有明显的失败之处，就应该算是一种成功。

最后谈谈收集和隐藏要素，可以说我对本作最大的不满都在这里，首先，好装备基本靠刷，刚刚我还说，FF12 引入类似网游的战斗系统算是一种成功，而在装备收集上仍然像网游一样刷来刷去就叫人郁闷了，虽说在 RPG 游戏中某种怪物有一定几率掉某种道具是很平常的设定，但本作在这方面的处理实在叫人无语，武器分为几种素材，每种素材掉落又很低，有时常常为了一件武器花上一天的时间，还有那神奇的最强之矛，这样有意思吗？我们又不是真的在玩网游，也许这样下来拿到一件武器的确会很有成就感，可花掉的是宝贵的时间，还不如通过 MINI 游戏或是隐藏 BOSS 来得有意思。说到隐藏 BOSS，本作还是很有诚意的，给我们准备了很多隐藏召唤兽，额外任务，使人在游戏过程中觉得很充实。只是想抱怨一点，就是号称史上 HP 最多的 BOSS，鸭子馒头同学，听说要打上几个小时才能搞定，我当时就晕了，玩人呢吧？SE 认为难道想不出其他提高难度的方法了吗？不过既然是隐藏的，也就是照顾了没有耐心的玩家，反正我是不想去碰它。

不管怎么说，FF12 还是一部优秀的 RPG，没有辱没 FF 的金字招牌，虽然有些地方不尽如人意的地方，可最重要的事继承了 FF 系列不断改革，不断探索的传统，从这个角度来讲，被评为满分游戏也是情有可原的，至少我十分欣赏这种精神。

5 战国无双 2

无双系列被很多人评价为快餐游戏，理由就是靠简单的砍人（或者叫割草）来获得廉价的爽快感，事

实上如果单纯是这样，就不会有那么多无双众的存在，这个系列的销量也不会常胜不衰。玩法不同，对于这个系列的理解也就不同，当然，也不是无双系列的每一作都配的上优秀二字，但至少我要说到的战国无双 2 应该算是一部优秀的游戏。

首先，光荣作为一间以历史游戏起家的公司，在它的作品中那种独特的历史底蕴，是其他公司所学不来的，尽管无双系列打的是动作游戏的招牌，但从每位武将的列传模式，其剧情安排甚至到每场战役的一个细节，都体现出了对于历史的某种诠释与思考，稍微了解一点历史的玩家马上就会找到共鸣。说无双系列忠实于历史会被很多人拍砖，但即使是恶搞也都充满了光荣的韵味，恶搞中也充满了对于历史的致敬，给我印象最为深刻的就是宁宁的关原乱入，能将那样一场历史性的大战演义成小孩子过家家一样的闹剧，制作人员的想象力令人钦佩，这样的例子其实还有很多，包括在三国无双中也是一样。相信玩过卡社的战国 BASARA 系列的玩家都会有这样的感觉，同样是恶搞，但两家公司给我们的感觉绝对是不同的。

再来说说动作性，动作性是分为两个方面的，一个是手感，一个是难度。对于光荣，我们不能像要求卡社那样要求它的作品的手感，作为一个无双类游戏，本作的手感还是比较令人满意的，比前面的 354 要好一些，比最近的 355 更是强很多，我的很多玩动作游戏的朋友都觉得本作的手感在历代中也算是优秀的。从难度方面，尽管游戏中有几位武将从招式到技能都达到了破坏平衡性的程度，但总的说来，在无双系列总体难度在下降的大势下，本作给了广大玩家一个令人满意的交代，敌方武将会防能闪，不再是一味乱砍就能搞定的，在高难度下，一些性能稍弱的武将不管是过关还是拿武器都变的不再容易。感觉本作最难拿的武器有三，上杉，明智，本多，前两个往往是因为打不过或友军太嫩，后一个则是因为时间不够，另外阿国的一把也挺叫人头痛，因为对手是狂暴的前田。所以说，不管对于追求爽快，还是热衷于挑战的玩家，在本作中都会找到相应的乐趣。
最后还是收集要素（成套路了），本人对于无双系列的收集往往局限于武器，道具和人物的等级，在以往的作品中收集要素也就这么多吧。本作因为引入了无限城，可收集的又多了隐藏护卫兵和马匹，再加上武器打造和技能偷取系统，追求完美的玩家是该高兴还是难过呢？但即使如此，本作中留一手的痕迹还是太明显了，包括两个无法使用的护卫武将和一代的恶搞服装（这个猛将传也没有解决，只是靠换颜色糊弄我们）。

但不管怎么说，光荣这次为我们献上的还是一部充满诚意的作品，UCG 的 DS 曾说玩这个游戏的时间每增加十个小时，对于它的理解总会更进一步，在我 140 多个小时的奋战过后，觉得他说的还是很有道理的，一部游戏，能够达到这样一个高度，我想作为我们，不应该再多要求什么了，尤其是玩着散装光盘，还是应该多看看游戏的好。

看看篇幅也不少了，还是先打住的好，还是那句话，希望和大家有一个交流的机会与空间，拍砖是可以的，但希望能具体指出本人的错误，谢谢。

PS2 一周年

dualshock

序

PlayStation2，2000 年 3 月 4 日发售，累计销量 1.1 亿台以上。

硬件规格：
中央处理器：128 位 Emotion Engine 300MHz，指令高速缓存 16KB,数据高速缓存 8KB+16KB(SP)
图形处理器：Graphics Synthesizer 150MHz
内存：32MB Direct RDRAM 带宽 3.2GB/s
声音处理单元：SPU2+CPU
外存储器：CD-ROM/DVD-ROM
图形系统性能：图形芯片内 DRAM 总线带宽 48GB/s
最大多边形生成：7500 万多边形/秒
图形芯片内显存容量：4MB(工作频率 150MHz)
最大表现色数：32bits
像素填充率：24 亿 pix/s(Z,A),12 亿 pix/s(Z,A,T)
最大分辨率：1280×1024(VESA)
其他：支持边缘抗锯齿,材质贴图，凹凸贴图，雾化效果 Alpha 混合，多通道渲染，播放 DVD、CD。

（以上规格来自网络）

一、初识

初中。
“走，去打 ps。”
“啥叫 ps？”
“电子游戏啊！”
“我有学习机。”
“比学习机好玩！”

于是我跟着去了。游戏室隐藏在那巷子里，像地下黑店一样。这和街上那些投币打游戏的地方不一样啊，摆了很多电视机，电视机下面的柜子里摆着个黑家伙，一群全神贯注或吵吵闹闹的家伙拿着手柄对着电视，正在接受电子海洛因毒害。这让我想起最早玩魂斗罗的游戏机室。

伙伴给我介绍，这叫土星，那叫 ps。
土星？我又郁闷了。咋不是火星，冥王星？......
再一看，竟然是用光盘玩游戏。不用卡带？大开眼界。

不过明显 ps 比土星高级，手柄的按键都比土星的多，当然，更比我的学习机多。

然而我去游戏室好几次，都没碰过 ps，而是一直在玩土星上一款叫《太郎丸》的横版清关游戏。原因是：那些玩 ps 的家伙都是玩足球，3D 画面转得我头晕，而我还停留在学习机时代，只接受 2D 的。尽管老板说可以换游戏，但是那些我一个都看不懂。而且受主流思想的毒害，让我玩电子游戏有偷腥的感觉......

那几次的偷腥也让我有了种印象：这些放光盘的游戏机画面比学习机的好啊！

我玩土星，对土星却没什么印象；没玩过 ps，却记住了那个金黄色的 SCE 商标。隐约有了这种感觉：ps 才是高档的游戏机。当然我没问价格，那肯定也很高档，我的学习机已经来之不易了。

后来 ps 游戏室销声匿迹，电脑游戏室开始出现。当时最流行红警，也让我觉得电脑上只有这种游戏，操作万分复杂，不玩。

学习机也入了冷宫。到了高中，没碰过游戏，倒是学会了上网。高考后狂上，接触了大菠萝和生化危机 3。

大学，有了电脑，也一度迷失在泡菜游戏里，直到毕业前都还在玩泡菜，现在想起来，后悔不迭。

不玩泡菜的时候，就是玩模拟器。我知道了一种叫 ps 模拟器的东西，那上面的游戏真不错。
还知道了有一种叫 ps2 的游戏机。没见过。
没吃过猪肉总听说过猪肉涨价，我也知道那东西的价格很可观，但是一方面，对电视游戏没感觉；另一方面，要我花几大千去买个游戏机？没门！最重要的一方面：没钱。

但 ps2 在我潜意识里成为了一种贵族的东西。我对 sony 一直都有点莫名其妙的好感——尽管从没买过 sony 的东西。这种印象是在窝刻慢时代形成的，因为那时候 sony 的窝刻慢最贵也最强大。这是正宗标准的伪索饭啊。

既然是贵族的东西，那就与我无缘。我有电脑，能玩电脑游戏，能上网，能玩模拟器，多好。
只是，在玩爽了 pc 版的 FF8 之后，有一回花了一个星期下了个 FFX 的 ISO，4G 多，真 TM 大，结果没法安装，ps 模拟器也玩不成，一看是 ps2 游戏，上网搜索 ps2 模拟器无果，痛哭。

二、启蒙

05 年。
下班回家，在旧书摊上淘宝，看到一本《电子游戏软件》。翻了翻，里面的光盘竟然都还在而且还全新，真难得。买了。
当然吸引我买这书的不是那光盘，而是封面上的一个标题：《生化的末路与新生》。

那是 2004 年第 22 期电软，上面介绍了一些东西：nds 和 psp，超薄 ps2，东京电玩展，ngc 生化危机 4，和其他。不过我对这些东西没一点概念。
看过了光盘，我只记住了两样东西：psp，和《圣诞夜惊魂》。
掌机居然能有这样的画面！几乎不敢相信，看着光盘里的演示画面，看着电玩小姐们蹂躏 psp，我

霎时湿了。尽管我没玩过 GBA 却知道 GBA 的画面和这个没法比，psp 竟然像电脑那样有这么彪悍的 3D 图像能力！从此 psp 成了我口中游戏机的代名词，但……仅仅是代名词，根本就没起过买一部的想法。
至于 nds……压根没印象。
而《圣诞夜惊魂》的场景、人物、动作都非常合我口味，可惜……又是 ps2 游戏，太希望什么时候能突然在网上看到个 pc 版下来玩了。

结果，我依然在电脑上玩单机游戏，玩模拟器，偶尔打打泡菜，又因为厌倦了泡菜无聊的练级和各种谩骂而退出。
但是那一期二手电软，竟然会成为我进入电视游戏的启蒙读物。

三、转型

06 年。
“我越来越想买 ps2 了，好游戏多啊。”我对朋友说。
“我靠，我也想买。”那厮回答。
“买啊！”
“你先吃螃蟹。”
我凸！这个禽兽。
凸过之后，开始研究 ps2。我买电子产品都有个习惯，一定要了解透彻再买。从主机，到记忆卡，到手柄，到 IC，逐个研究。

产生买 ps2 的念头的原因是多方面的。

首先是经济独立，自己的钱用着腰板硬啊。向家里人要钱买游戏机？不敢想象。

其次是 ps2 降价。薄机报价 1000 出头，这是好事情。要还是好几千，经济再独立也买不起。

再次，在电脑上玩了很多游戏后发现，喜欢的游戏大部分都是移植或模拟。恐龙危机，生化危机，鬼武者，最终幻想，这些好像原本都是电视游戏……

作为催化剂的原因就是：生化危机 4 有了 ps2 版。也许还会出现 pc 版，但我的远古显卡肯定是跑不起。

2007 年 1 月 1 日，去找 JS，现场+IC 之后，历史上第一台真正属于我自己的专业游戏机来到我手中。看到几个带父母来买游戏机的学生，心里又郁闷又自豪。郁闷的是这些学生真享福，竟然能说动父母来掏钱买机（或许是说买带游戏功能的 DVD？），自豪的是好歹我是用自己的钱来买，买得理直气壮，不用受什么期末考试要考前几名的困扰。

至此，完成了学习机——电脑——游戏机的跨越。中途那些 SS、PS 什么的就缺失了，模拟吧。

虽然买前做足了功课，但手柄看来还是没拿到原装。不过算了，全套价格 1150，JS 也没怎么黑，而且经过《战神 2》和《疯狂兔子》这两个摇杆杀手的摧残后手柄依然坚挺，就 YY 成原装的吧。只是震动的时候，就像开拖拉机……

四、宅男

一年，打通的游戏并不多，但基本上都是仔细品味过。我属于有点被强迫症的受虐狂，总希望打游戏能够全要素全模式完美通关，后来发现这样很难。

浴血奋斗之后因为拿到终极武器而兴奋。
为波澜壮阔的背景音乐而澎湃。
为游戏人物的行为而感动。
为各种变态的设定而恼火。
这台神奇的机器让我重新找回了游戏的快乐。

也发现自己越来越宅了。但这也不完全是我的原因......毕竟走在哪里，人民大众的娱乐活动不是斗地主就是打麻将，我宁愿在家打游戏。

听的音乐也越来越宅。游戏原声在我 8.8G 的音乐收藏里就占了 5G 多，在办公室都是听这些。同事们先前很奇怪，因为他们并不觉得好听，后来也习以为常了。这很正常，游戏原声必须是在玩过游戏之后听才有感觉。

而当无数时尚青年拿着山寨手机的外放在街上耀武扬威播放《月亮之上》、《香水有毒》时，我听了就想上厕所，我离流行越来越远了，都快回到火星了......

不过我觉得我离正宗宅男的标准还是很远，我对什么女仆、猫耳、周边收藏、虚拟美女都没兴趣，和人交流也不困难，只是喜欢打游戏而已。

五、尾声

买游戏机之前有时候会想升级一下电脑。最早，为了玩 pc 版的鬼武者 1，把 GF2 升级到了 GF4，而现在 GF4 的远古显卡已经被社会抛弃，以前的一些移植游戏就算支持 GF3 的都不支持 GF4，现在的游戏就更不用说了，起步都得是 GF6 以上。

不过最后还是忍了，并且买了 ps2 之后，再也没动过升级电脑的念头。什么三核四核，8800，SLI，看看便罢，要升级也是以后直接买新的，专门看高清。

在我看来，ps2 才是当之无愧的神机，我经常都会仔细端详这台神机，感叹高科技啊，感叹 sony 的技术啊，尽管 ps2 在同时代三大主机中机能最差......

而当初被我作为游戏机代名词的 psp......在反复比较了 ndsl 和 psp 的游戏之后，我还是选择了 ndsl。——我玩游戏不玩硬件，当然 psp 的好作品也越来越多，也许迟早我也会双机。

但是有的人是玩硬件不玩游戏，于是出现了主机饭。每天都有很多主机饭在争吵，其实没有了他们，

论坛哪来的活力。

也常常看到有人问，都次世代了，ps3 都出来了，买 ps2 会不会太迟了？

我要说现在买 ps2 绝对合适。价钱合适，破解成熟，游戏众多，对于真正喜欢玩游戏的人，ps2 随便玩上两三年，等 Xbox360 解决了三红，Wii 出了行货，ps3 出现了薄机，大屏幕液晶电视像现在的 CRT 一样滥大街，再去考虑次世代都不迟。

想起 IDSL 的官方名称是"神游双屏多媒体互动系统"，即将进入大陆的行货 Wii 则是"神游多媒体影音播放系统"，笑啊，为什么电子游戏在大陆就这么寸步难行呢？电子游戏本是娱乐，和人民大众喜欢的斗地主、打麻将都一样。但是不明白为什么屎盆子就是要扣到电子游戏头上，相反，泡菜却能畅通无阻。

随便他们怎么说吧，我玩我的。当然，如果再有砖家痛心疾首说这是毒害青少年的电子海洛因，我也只会微笑着对砖家们竖起中指。



附

貌似论坛里流行评论通关的 ps2 游戏，我也跟风一回：

《生化危机 4》：完美通关，完美的创新。不用理会那些有恋尸癖的同学说什么没了丧尸就不生化了就不玩了，革命才是这个已经走进了胡同的老系列的出路，毫无疑问，生化危机 4 成功了！

《ICO》：完美通关。美丽的城堡，宁静的游戏，天籁的主题曲。

《旺达与巨像》：引人入胜的战斗方式，感人的故事情节，波澜壮阔的音乐。限时挑战模式至今未通。

《源氏》：画面相当好，音乐、剧情也不错，打击感就差点了，主角舞刀的动作总感觉花拳绣腿没有力量，如果没有 CAPCOM，其实这游戏的打击感也不错了......

零三作：只玩一作的话，绝对震撼绝对感动，三作都玩，就审美疲劳了......而且挑战模式的要求十分 BT，除了 1 代努力过外，红蝶和刺青都没努力了，刺青甚至连噩梦难度都没通。

《猩红之泪》：垃圾。因为看到是卡通渲染和 capcom 的名字才想要玩的，结果 capcom 只是负责销售......过程枯燥，设定恶心。

《九怨》：如果你能忍受腹语术和用扇子慢慢打鬼的恶劣动作，那么这其实是款好游戏，至少在气氛渲染方面，不输给零。

《FF7 DC》：SE 的 CG 水平太彪悍了！这游戏要是做成 rpg 多好......

《圣诞惊魂夜》：如果是喜欢看蒂姆伯顿电影的动作游戏迷，这款游戏一定要尝试啊。场景、音乐、人物都很忠实于原著，也很好玩。游戏通关之后我又把电影找来复习了一遍，同时，电影原声也收入囊中。

《生化危机代号维罗尼卡》：其实是很好的一部生化，但是貌似现在越来越不习惯老生化的操作方式，以及开门有时花屏的问题，这个只玩了一遍......

《鬼武者 2》：这个是魔幻和科技结合的产物啊......幻魔时代还有飞机、雷达......除开这些，并且不是唯美派玩家的话，这也是相当爽快的动作游戏，一闪很有成就感。目前还有和小谷的剧情没有达到 100%。

《鬼玩人》这个游戏评价似乎不高，我却比较喜欢。两个猥琐的主角，搞笑的对白，打斗也很爽快，更重要的是，打怪是用电锯！电锯啊！

《疯狂兔子》：这个不用评价了，摇杆杀手，娱乐精品。

《战神 2》：史诗级的大作，也确实配得上这个称号。再看看《ICO》和《旺达》，SCE 的第一方似乎总能给人带来惊喜。

游戏生涯继续中......

游戏的一辈人

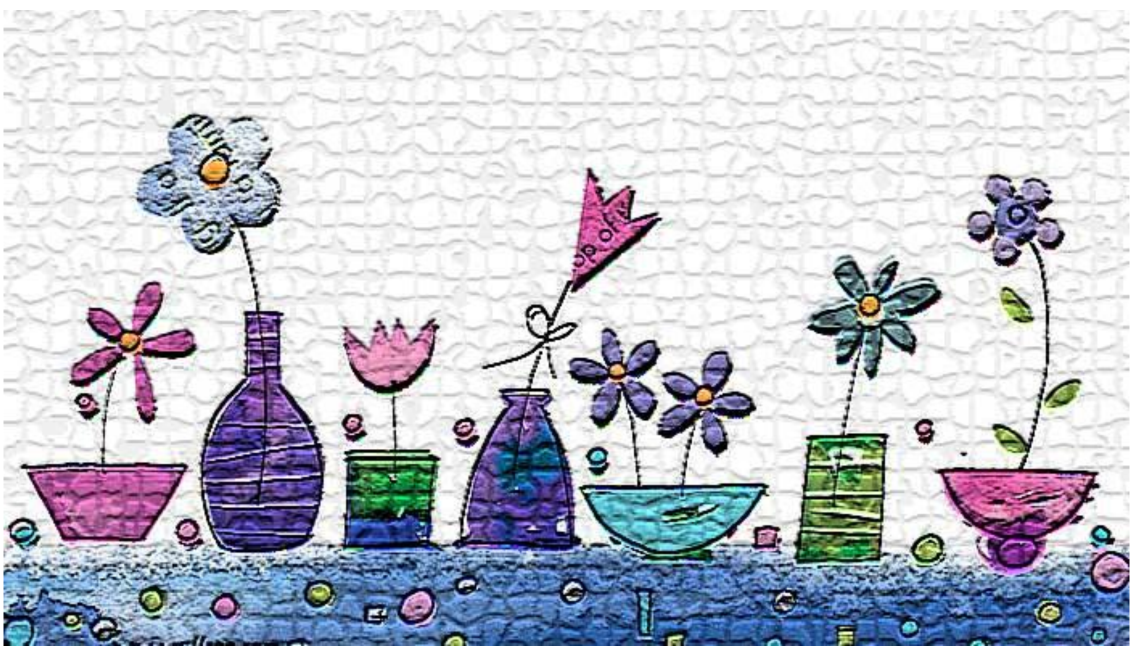
朱厚照

献给在 5.12 汶川大地震中遇难的儿童
献给曾经拥有正在拥有童真时代的每一位玩家
献给一直以来默默文化区的正在看帖的你

又是一个六一国际儿童节，虽然知道这里的看官和过客已经对这个节日很陌生。

六一，根据气象台的预测，这天全国各地普遍放晴，北方气温回升，正式入夏。
六一，星期日，这一天，沪深股市休市，关于本年"红五月"的争论将会定格。
六一，距离汶川大地震过去正好 20 天。这场大地震里，无数儿童罹难。
六一，再过一周，一帮莘莘学子将迎来决定人生命运的一考。
六一，《忍者龙剑传 2》《MGS4》都进入发售倒计时，无数玩家伸长了脖子。
六一，再过一周，2008 年欧洲足球锦标赛将在瑞士巴塞尔拉开大幕。

....



说是纪念儿童节的文章，只是来应应景，为了避免最后又成了一个拿游戏界张家长李家短的事情说话的主，这里快速进入主题。

在我的小时候，每到六一，总是一件开心的事情，学校的放假（作业还忒少得可以忽略不计），家长的零花钱，电影院里为我们准备的电影。遇到运气好的时候还可以到邻镇扬州城去大快朵颐一番。那时候还是洋画和塑料玩具一统天下的时代，游戏机中牛得一塌糊涂的高科技，还没有映入我们的

眼帘。十多年转眼过去，我依稀记得大雨过后泥土的气息。天天念叨着我们是 80 年代的新一辈，是祖国八九点的太阳，高高兴兴带上红领巾上学而去。很多年过去，这些仿佛依然在昨天。

我们这一辈人，如果以后有史书这么一说，想必应该是非常幸运的一代人，唯一的遗憾就是可能游戏历史的亘古洪荒。很多年前有个人和我说，你们是最幸福的一代，我想这句话再往后复制也是可以。说通的，我们未必能体会能体会说话人的处境和心情。却可以带着这种思考去经历人生，直到把这些讲给下一代听。现在我们都在真正融入社会的炼炉，童年剩下了什么，未必都能记起。

===============

玩物

小时候这里家里富余到极点的应该不多，毕竟 80 年中后期还不是一个太过于开放的时代，计划经济甚至还在进行之中，南部沿海和一线城市的一些孩子应该相对幸运一些，而我这些孩子似乎没有这么好的运气，有的早早出去寻找自己的营生，有的还在学校里过着循规蹈矩的日子。大家接触的游戏或早或晚，但是老三强什么的应该不会有太大变化，这些游戏已经被国内游戏杂志弄得味如嚼腊，再说也引不起大家什么兴趣，我来这里给大家讲一些小趣事儿。

那是坊间流行一种叫拍洋画的东西，说是洋画其实一点也不洋，我后来得知原来我家门口不远处的一个印刷厂就产那么个东西，造价那是相当的低廉，可当时卖到我们学生手里确实有 1 块钱的天价，对于一个小学生来说那是一个难以承受之轻。虽然我当时也很纳闷，为什么家里给我买 1 块 2 的红领巾，勤快得不得了（我经常丢），而对我买洋画的事情表现却极为不积极。在洋画流行的前一年，我疯狂了迷上了魂斗罗，而且是带散弹枪版本的魂斗罗，那个带各种子弹版本的魂斗罗合集卡在我县城一时洛阳纸贵。但是限于学校和家长的压迫，没有过多的精力放在游戏的研究等方面。但是生命不息,YY 不止，一天上体育课我扔沙包的时候，无意间发现了我们学校那个服务态度恶劣，无花果经常过期，红领巾质感不好等等等等的小卖部竟然进了一批洋画，翻开第一张不起眼的花仙子后，映入眼帘的竟然是 contra 的字样。

god 我当时就瞬间爱上了那张废纸……

后来，我曾经抱着别家也有的心态，想到别的学校门口的小摊子再去转一转，可惜转来转去，终究不可所得。明显全城就此一家，别无分店，我懊丧不已。因为当时的我并没有钱把他买下来，劝说家长又是不可能完成的任务。我朝思我暮想，辗转反侧，也许在我以后的人生里，在没有对一张废硬纸板如此痴情，不管是神书，天书还是情书。

然而，事情还是有转机的，俗话说的好团结的力量大，我利用组织委员的便利，动员了一帮损友，这里的损友有个到今天还和我有联系，就在去年他已经有了自己的孩子。我和他们说，我们每个人省一袋无花果吧，把那张魂斗罗的洋画拿下来，如何。欣喜的是他们都愿意，事情就此敲定，我们偷偷的在放学后，欢天喜地把那张硬纸板拿回了教师，我们按照人数，把洋画一张一张得剪下来，我说其他的随你们，那张两人抽烟的 LOGO 图我绝对是要的。他们感到莫名其妙但是也无可奈何，我对 LOGO 的看重后来想想在小的时候就有了端倪。

好了，事情到了这里应该是无比平静而平淡的，因为，这已经是将近 15 年的事情了，我再次提起脑中残留的印象早已经不再深刻，可是，故事有个不算平淡的结尾。不久之后，学校决定对这种拍洋画的歪风邪气狠加整治，一天下午，我们在巷子里拍洋画的时候被班主任逮了个正着，接着是罚站，请家长，我的两条杠被撤，从此没有当过中队长级别以上干部。但是我的妈妈还算理解我，后来给我买了一张新的一模一样的魂斗罗洋画，那张洋画我一直没有舍得剪开，直到我们搬家的时候他不甚掉到了污水里……

多年以后，我小学毕业。初中，我接触到了改变自己一生的游戏最终幻想七。但是学校的生活还在继续。一天我回到了我的小学，到那里打球，途中口渴无比，我来到了小卖部想买个可乐喝，这时

一些熟悉的声音嘟嘟嘟地从里屋传来，我伸头望去，原来是老板的孩子在拿小霸王玩魂斗罗 1 代。霎时间，我感到一种东西在我们之间传承，永不停止，可惜我环顾四周，此时店里已经没有洋画卖了，原因很简单，一年前南通电视台开始放一部叫《四驱小子》的动画片，这种装电池的玩意在我们那里迅速流行，将洋画的时代永远封印在了历史的风尘中。



==============
八千里

玩游戏的多是男生，男生多是球迷，球迷里面篮球足球的多，如果二选一，尽管国家队不争气，但是还是喜欢足球的多一些。当然你是个女生，那就是宝贝了。

不要疑问，不信咋们 6 月 8 日-30 日可以实际考察。

所以，还是想说说 WE。不少玩家虽然在魂斗罗的枪声，超级玛丽的咚咚声中觉醒，但是 WE 伴随我们度过了相当长的时间。

我计算过，论持久的影响力，没有其他游戏可以和 WE 相匹敌，最终幻想都不行。

我要说，谢谢这个游戏让我遇到了太多太多的朋友，让我享受了太多太多的快乐。

抑或说，是足球。

告别了黄卡机，我在电脑房里玩到了最初的 FIFA 系列，90 年代，意大利足球甲级联赛风靡一时，荷兰三驾马车，桑普多利亚，还有宝刀不老的宋世雄，年轻一辈韩乔生的出现，一下子让我们生命找到了一种寄托。98 年世界杯，我们这里大多数人，开始真正深入了解足球，不满足于看足球就是看哪个球先踢到球网里，而是懂阵型了，开始对着电视指手画脚骂爹叫娘了。那么恭喜你，你是

真的伪的不说，你已经，是一个球迷了。

98-99 年，我开始好好看球，前一年我有幸看到了雷哈格尔带着副班长凯泽斯劳滕压倒了不可一世的拜仁慕尼黑，觉得着老头有点意思。那一年我初二，我没有想到我高中毕业的那一年，这个老头会搞的欧洲大陆鸡犬不宁。

也就是那一年，我有了自己支持的球队，来自英格兰工业城市曼彻斯特的曼彻斯特联队。喜欢的国家队是法国队，看来先入为主是每个球迷的通病，我一直以为自己是个很用情不专的人，不过这么多下来，我惊喜地发现，虽然几经波折，我竟然还是如此支持着这两支球队。

没有多久，看似画面不错的 FIFA 没有让我驻留多久，我在一个游戏房玩了一下午 WE2 后，毅然放弃电脑 FIFA 系列。

至今都忒佩服当时的自个儿，我的预见是无比的英明和正确。

从 WE3-WE2008 一晃已经是正好十个春秋，这十年说长不长说短不短，但是确跨度了我人生的两个阶段，我之所以在这个文章里会回忆道这个游戏，也是他还是给我的所谓童年和青春带来了很多不可磨灭的东西。诗人说，这个世界一切都是虚妄。这话本身就很虚妄，没有任何逻辑，但是读了还是让人感慨万千，为何？是因为人生是有很多东西，说不清道不明。你说没有但他是确实存在的，你说存在你又是难以捉摸的，不管是意识，科学抑或是语言。要说游戏好玩在哪里可能是一件复杂的事情，从各种角度总能找到不同的解释，但是在这里我要说的是，WE 确实俘获了很多球迷，尽管这些球迷水平不一，而且素质还参差不齐。在与人对战的日子里，我遇到过无论我用尽全力我都打不过的人，遇到过和我干了不服输嘴里不干不净的人，遇到过那些踢球踢得很脏的人。但大多数人还是好的，大学最后，我遇到了一些人大的老外，我和他们玩中文版的 WE，他们看不懂中文，随着号码问我这些球员是不是谁谁谁，我说是的。并且指着阵型设定说这是 change Formation ，指着换人说这是 change player。除了这些，进入到游戏里我们感觉到太多的隔阂，老外也会拿状态说事，一次被我的萨哈长途奔袭得手后，说我的红箭头，他的费雷拉是蓝箭头的，我也一笑了之。事后，他客气地和我说：you are very good football player。我当然知道那是个客套话，自己的水平也就那样，但是还是很礼貌说了一声 3Q.

朋友里，在巅峰时期，玩 WE 的举不胜举，02 世界杯的时候，恰逢 WE 最出色的一作 WE6 推出，那时候我刚好买了 PS2，那个时节，仿佛觉得整个时节是疯狂的，02 年世界杯是一个被东道主玩得半残的世界杯。是一个结局不太精彩的世界杯，唯一的庆幸的相对于 06 年的 WE10，WE6 是一款十分优秀的作品。那时候，每天放学以后就是玩 WE，玩好了看球，第二天上课睡大觉，睡好了再玩游戏看球。成绩掉了不少这是唯一的副作用。

喜欢的曼联队，这些年里经历了不小的阵痛，买了一批又一批还是难温 98-99 年的辉煌。后来买了一个葡萄牙人，脚底下太花，不实用，觉得荒废了 7 号战袍，我非常不喜欢。这段日子里我经历了初中毕业，高中毕业，大学毕业。顺带说一句，初中毕业以后我们儿童节遍再没有给我们放过假。

06 年接近大学毕业的我，连夜从北京赶到江苏，为的是和朋友看世界杯的决赛。法国对意大利有着众多历史数据在胸的我，自信满满。可惜那场的最后，齐达内的下场以后我感到天塌了。那个夏天我带着一丝遗憾度过，WE10 的素质又让我感到这个系列的前途很不明朗。

果然此世代的 WEX WE2008 验证了我的感觉。

对于足球要说的太多太多，虽然，我现在很少踢球，我靠着天生的优势霸占了班里中场左路相当长的时间，但体力不济的我在场上并没有什么太大的贡献，幸好的我守本分，也不喜欢顶的太前，可以帮后卫减轻点负担，关键时刻自己也敢于挺身而出，对阵别的班级的时候，进过两个极为关键的球，另外还有个挺瘦的小孩说喜欢接我的分球，说搓起来比较舒服。可惜好景不长，这个班级半年

就分开了。后来我被人亮了一次鞋底，伤的不轻，至此大学没怎么踢球，也算告别了赛场。

今天，我在写这些文字的时候，也在摇摆不定，我还没有对 WE 系列死心，我希望 WE2009 能做的好一些，欧洲杯注定没有 WE 的游戏出了，但是磨刀不无砍柴功。

历史是如此的巧合，9 年后，08 年 5 月 21 号莫斯科卢日尼基球场，我坐在一个小房子里和曼联队同呼吸共命运。那个该死的耍宝的葡萄牙人踢飞点球以后，我曾经以为比赛结束了，但是几分钟后，随着那个吵着要抢队长的华丽一摔，随着原来阿森纳那个叛逃的一脚被范老师扑出去的那一瞬间，我似乎感觉自己穿越了时空。

我的心中无比喜悦，满江红中"八千里路云和月"的词句涌上心头。

但是，我还是极力克制了自己的情绪，此时已经天亮，我刷了牙，立马下楼赶往了去单位的路。那天虽然这里还是漫天的黄沙飞舞，但我的心早就是一片清澈。

毕竟我们有了自己的事业，我们不再是孩子。



================

想念变成了怀念

说点伤感的事情

5 月 12 日下午 14 时 28 分，全中国同此一震。

当时正在的我正在一个写字楼的九楼上班。突然间感到头晕目眩，寻思着是不是最近策划缠身，市

场也不景气搞的工作压力太大乃至自己身心疲劳。可是紧接着就感觉不对了，电脑上的 K 线图开始不停抖动，一帮女人开始往外飞奔，我的头晕的越来越厉害，紧接着时不停的耳鸣，一抬头，头顶上的灯在不停的晃悠。

什么都不要说了，地震。

两分钟以后我在椅子上有气无力，此时地震已经停了，就是不停我也跑不了了，身体忒难受。

究竟发生了什么，我和同事都在交流，此时看了一下股市行情图，沪深股市开始了一轮放量杀跌。而之前股市午盘之后开始了小幅的拉伸，我心想不好了，出大事了。

我在上大学的时候，遇到过一次地震，时间不过 5 秒钟，那次的震中在河北沧州附近。

所以我断定这肯定是一次余震，而震中又在哪里？

一小时以后，我知道了这次的震中在四川。

轰轰烈烈的一周，就此拉开了序幕。

这一周里，我们空前体会到了身为中国人的团结一致，国难当头，从领导人到普通老百姓，涌现出来的感人事迹举不胜举。尽管我遇到了一些让我很看不惯的事情，但总体来说，还是比较平和的......

5 月 19 日对于股民来说，是一个熟悉的日子，而 08 年的 5 月 19 日变成了全国哀悼日，这一天全国人民陷入沉痛的悲伤之中，沪深股市缩量下跌志哀。

截止 5 月 28 日 12 时，四川汶川地震已造成 68109 人遇难，364552 人受伤，失踪 19851 人。

这些人里面不少还是孩子。

我想鲁迅先生如果健在，也会用另外的声音喊出"救救孩子"出来的。

就在 20 天后，灾区的孩子都将迎来他们的儿童节，我们作为一个老人在这里缅怀和追忆曾经属于我们的节日，我们也真心祝愿在天堂里也有个儿童节能安放无数的魂灵，而生存下来的孩子能够度过一个不平淡的儿童节，是的，也许这个节今年不太好玩，你们吃不到太好吃的，玩不到最好的，但是这个儿童节你们将会铭记一生，这一点是我们这些过来之人也体会不到。

孩子是祖国的未来，不要过多为难他们。如果有从灾区来北京的孩子，我希望上面在安顿他们基础生活的同时，给他们包场即将在 5 月 20 日上映的葫芦娃剧场版看看。

同时，我们周围也发生了很多很多感人的事情，A9 很多的朋友都在震区，A9 最大非盈利组织推倒团 3 号--每天必定上网吐槽的绵阳土著巨头同志，地震当天从互联网上蒸发了。引起团内极大的恐慌，几天之内大家通过互联网和电话联系的方式一直争取和巨头同志取得联系，我认识一个成都商报的记者，在他去绵阳的途中我也电话嘱托帮我找人，虽然最后一直没有得到巨头同志的信息。但是最后我们还是等来了他平安回来的消息。这是我们这次在地震经历的最贴心的事件。我们都算不上过分熟悉，但是互联网将我们的心绑在了一起。

我们付出了巨大的代价，但是我们也获得了巨大的收获，也许正向书上说的那样：自救方可天佑，大难从来兴邦。我们付出了很多的生命，损失了很多的财产，但我们将心和心紧紧地绑在了一起。

经历过至亲和至爱的人离我而去，我能体会灾区群众的痛苦，希望你们能勇敢前进，书写属于自己

的人生。

这个儿童节，希望每个灾区的孩子都能露出发自内心的笑容，不是因为忘却，而是因摆脱那些阴影。



==========
最后来给大家推荐一款游戏：以下为引用

游戏原名：放課後少年

游戏厂商：KONAMI

游戏类型：AVG

游戏容量：512 Mbit

游戏官网：http://www.konami.jp/gs/game/houkago/

游戏下载：http://down.cngba.com/nds/ndsrom/2008013125521.shtml

游戏介绍：

KONAMI 出品的《放课后少年》，背景设定在日本昭和 50 年初（即公元 1975 年）的一个小镇，讲述一个小学六年级即将转学离开的少年，在剩下的一个月里跟众多好友一起游玩、交流，珍惜这段短暂的友情。而玩家扮演的正是这位少年，亲身体会这个平凡但又充满感动的小故事。

“至今还残留在脑海里的，那个时候的回忆...”游戏在这样充满怀念的句子后正式开始，游戏方式跟《我的暑假》基本一样，玩家每天要做的事情就是在下午放学后在小镇的各个地方与朋友们一起玩耍，而玩耍的内容，相信很多玩家都都知道是些什么东西了：秘密基地、抓昆虫、帖纸、爬树、泥沙、水坑......就是这样简单无聊的东西，建筑了很多人天真快乐的童年、还有纯洁的友情。

游戏画面和音乐都十分出色，背景画面十分细致，很有动画的感觉，就是 3D 效果不咋样（不过这已经是 NDS 3D 游戏的通病了）。在场景中出现的任何东西都可能会成为游玩的对象，例如开始不久的秘密基地旁边的独脚弹跳器、课室里面桌面的涂鸦、操场上的单双杠，虽然这些设定看似很简单，但从中我们可以看出制作小组的诚意和对细节的把握水平，还有制作人员在游戏中所寄予的自己对童年的怀念。游戏中那些老掉牙风格的背景音乐，实际上是昭和年代（公元 1925 年~1989 年）的经典名曲哦，其

中还包含了名动画《宇宙战舰大和号》的主题曲，真是泪流满面啊。

“至今还残留在脑海里的，那个时候的回忆...”逐渐淡忘的童年回忆是每个人一生中重要的经历之一，
在生活节奏越来越快的今天，玩上《放课后少年》这样一款寄予了感动和怀念的小品游戏，绝对是相当
写意的事情。

我的三国游戏史

忘记密码了

一

我们大院后门，是长沙有名的红旗区，素以第三产业发达出名。究其原因，是因为这里的居民原本大部分都是农民，因为城市的扩张，田都变成了马路，拿着低保整天无所事事。大人沉迷麻将，小孩沉迷电游，导致红旗区麻将馆电游室遍地开花。

话说我上头有两个表兄，一个闷骚一个奔放，但有一个共同点——喜欢打游戏。二表哥家巅峰时期拥有三台小霸王，是我儿时心目中的圣地。在他们的带领下，刚入小学的我很快便沉迷于电游室不能自拔。94 年的街机厅十分单调，风靡一时的拳皇只在火车站和林校附近有的打，在属于落后地区的红旗区，只有侍魂街霸 1945 以及许多叫不出名字的机器可打。对于手头并不宽裕的我来说，一个币只能打两局的格斗游戏和几秒钟就把三条命都报销的飞机无异于烧钱游戏。于是我很自然的迷上了过关游戏。（现在知道那叫 ACT- -)

两个老哥喜欢在木偶剧团那打刀手警察，后来我以同学告诉我，那叫四人行，学名名将。因为可以四个人一起打，所以我们三兄弟总是喜欢坐一起打这个。不过没多久老哥们就不让我玩了，因为这游戏要搓招，年幼的我那稚嫩的小手抓着摇杆都挺费劲，更别说搓招了，所以我跟他们一起玩，就是在那享受下操纵小人的快感，又称恰拌片。可这游戏不厚道，随着玩家的增多，敌人的数量也在增多，而我是个吃空饷的，于是两个老哥吃不消了，于是我被驱逐了。现在想起来，只怪他们自己技术差- -

被驱逐的我在木偶剧团混不下去了，因为那里只有三台机器，两台名将，一台街霸，都不是我的那杯茶。于是我很自然的转移了阵地，伙同院子里几个年龄相仿的伙伴，正式进驻红旗区。

在这里，我找到了它，包头巾的关羽，乱咬人的张飞，光头甲虫魏延，扎辫子的赵云，还有万年冷板凳黄忠。



这游戏好玩！这是我玩了第一局后发自内心的赞美，因为这是我第一个只用一个币就能打到第二关的游戏，于是我迷上了它。

当年我们一致认为，魏延和赵云是五个人里面最厉害的，因为他们不用拣刀就能用刀砍人。其次是关羽张飞，关羽是拳头大，而且能跳起来用两条腿踹人，还剽窃了街霸里俄罗斯胸毛怪的坐人绝招——俄罗斯肥肥坐；张飞是嘴巴牛，大口大口的咬人极具视觉冲击力，而且谣传在某特定场合下能咬着别人不松口，不过我没见过。最次是黄忠，匕首短的吓人，弓箭又比不上人家的拳头硬，基本没人选。

下面是我对这个游戏的心得- -！：

1.第一关过桥前有把草薙剑，被打到两次就消失。一般杂兵秒杀，第一关 BOSS 李典三刀。如果前面

那把掉了，李典屁股下还有一把。

2.第二关赵氏兄弟那块空地的桶子里也有把草薙剑，赵氏兄弟三刀一个，只要左右有节奏的砍，小心下肥肥丢的雷，过这很轻松。

3.第二关 BOSS 夏侯惇四刀死，艺高人胆大者记住他冲出来的地点，直接四刀就 OK。

4.第三关城门口的桶子里有把草薙剑。BOSS 许褚滚来滚去的很烦，碰到他后往回走把火把捡了能把城门点着，然后靠着城门打，杂兵会直接从火里跳出来，然后直接变烧猪。

5.第四关小心美某的飞刀，别把剑掉了。BOSS 记不清名字了，曹彰？小心锤子，轻松。

6.淳于琼（？！）垃圾，没什么好说。不过他怎么出现在长坂，还抢了沙憎的月牙铲？后面肥肥加赵氏兄弟肥肥阵很麻烦，小心砍才过得去。

7.长板桥边两 BOSS，我每次都挂这，因为地方小，杂兵多，BOSS 之一还会乱滚，这就是我的极限。一个币三条命都挂这- -桥对面有七星剑，和草薙剑威力一样，不过被摸到就消失，卖点在于闪闪发光。

不过好景不长，没过多久这台三国就被请出了电游室，换上了 Q 版街霸。之后在外婆家附近某小电游室又看到了三国的身影，不过由于离外婆家太近，而且两个弟弟口风不严，老被抓，渐渐也去的少了。

初一的时候，伟哥哥考研成功，从深圳把电脑搬回来了，凭借着无限投币，我终于把这游戏给通了，看到了黄毛大嘴的吕布，看到了微微秃头的曹操，不过却没了当初费劲千辛万苦之后拿到七星剑的那种满足感，这游戏也就渐渐沉淀为儿时的回忆了。

二

升上初中后，学校里开始流行奇多三国卡，我在一表弟（今后他将多次出场）处得了三张多余的卡，没想到拿到学校大受欢迎。一问才知道，那三张卡我们学校还没出现过。话说我初中那学校号称长沙四大名校，而且和某资本主义强国某名校间有着千丝万缕的联系，学校里大部分同学非富即贵，一块五一包的奇多很多同学都是开了就扔，于是我那阵子吃了不要钱的膨化食品，身形也呈横向发展，那三张卡也变成了将近二十张。我拿着这二十张卡给我弟弟一看，好家伙，二十张卡变成了三十多张。我觉着这不要本钱的买卖做着很省心，于是频繁的在芙蓉区和雨花区之间做着投机倒把的生意，手中的卡也越来越多。

拜这奇多卡所赐，我终于解决了和院子里小伙伴之间争执已久的一个问题——魏延不是五虎将。同时对三国产生了浓厚的兴趣，初一的时候，我把三国演义看完了，从此迷上了它。

小学时有两个铁哥们，初中也在一个学校，家里都有电脑，于是经常去他们家蹭电脑玩。其中一个和我一样收集奇多卡（而且我在他身上赚了不少~），应此家里装了三国志 6，那是我第一次接触电脑上的三国游戏，很快沉迷其中不能自拔，虽然很少去玩，不过脑子里总想着铁骑兵和山越兵- -！过了一阵子，每天中午去叫另一个哥们上学时，老见着他的屏幕上立着一座城门，左下角还有一个粉红色的圈，问他才知道那就是三国志 7.不过随着他移民加拿大，三国志 7 也离我而去了。

又过了一年，禁不住我的软磨硬泡，老妈终于给我抬了台电脑回来，本着对 IT 行业的憧憬，希望国内的软件行业能健康发展，当时我买碟都是买正版（别人都说我傻，我还说能贡献一点力量是一点力量--）。可我跑到长沙电脑城的连邦一问，竟然没有三国志卖，于是，我人生的第一本散装光盘入手了。三国志全集，从三国志 5 开始，一直到三国志 8，里面还有太阁 1234，不过三国志 8 和太阁 4 是日文的。





如果按前两年我买 PS2 游戏时的那种精神，我一定会去买张三国志 8 的中文版，然后看完片头进游戏看看画面，画面还行操作不难就将就着耍耍，有什么不如意就立刻封盘。我 PS2 的游戏碟买了不下 300 张，不说完美，通关的游戏不到 10 款，大部分游戏碟未拆封。不过当时我还很单纯，觉得这碟买来了不玩挺浪费的，小孩子脸皮薄，又不好意思去换，于是就这么玩下去了，当时看完三国演义，对蜀国好感度颇高，而 6 代只能扮演君主，不能扮演将领，看着刘备的数值，我都不好意思用他。于是我就装了 7 代，选了诸葛亮跑到海南岛对面的一小城揭竿而起自立为王，惹恼了孙策，立扑。

俗话说良禽择木，被灭了我就学乖了，重新开始，老老实实跟着大耳混，可这三国志 7 实在无聊的紧，每天就是练能力，开战就奇袭，然后就落雷，玩着玩着就烦了，拿着诸葛亮赵云姜维什么的通了几遍就删了，心里还想这三国志那么大的名气怎么这么不好玩？于是在支持国货支持正版理论的蛊惑下，我花 49 买了盒三国群英传 3 回来，恩，封面上的周瑜很帅。





这么说起来，我在 PC 平台上的运气真不好，三国志 7 是三国志系列里最无聊的一作之一（因为有 8 代和它争最烂的头衔）。三国群英传 3 竟然也是这个系列里最烂的一作，人物肖像猥琐至极，做内政靠令牌，BUG 丛生无缘无故老非法操作，这些我都忍了，最可恶的是那战斗，竟然进入战斗后还要走地图！走完地图双方部队碰面又要进入第二战斗画面？！一场战斗起码半小时，配合上那神出鬼没的非法操作 BUG，我很坚定的把那游戏盘给阙了，什么叫画虎不成反类犬，我算是了解透彻了。当然这游戏也有一个好处，它配合上后来我买的地球帝国，直接把我对正版游戏的信心敲了个粉碎，从此，我再也没买过正版游戏。

三

当我对 PC 上的三国游戏失去兴趣后，表弟登场了。

表弟家住曙光路，从他家院子出来后就是长沙游戏机行业的集散地——解放东路。这里的电游室摩肩接踵，走错门都是。他每天放学后的日程安排就是电游室=》吃饭=》做作业=》电游室=》睡觉。某日，我去他家串门，被他拉进了电游室，然后听到以粗犷的男声大叫到：

赤壁之战，粉碎了曹操霸业，魏蜀吴三国争霸，从此揭开序幕，呀啊啊！！！

然后我头就转过去了，然后就看到披头散发的孔明同志被弓箭兵一箭穿心，啊，叫的很销魂。

接着我就立在那小屁孩身后看着他操纵着武侯不停的前冲——刺，前冲——刺；看着武侯拿着把红色的玩具刀把杂兵烧成烤乳猪；看着武侯大叫雷霆万钧五雷轰顶;看着武侯脸憋得通红大叫惊涛骇浪把杂兵和 BOSS 一起吹上天；看着武侯被夏侯渊一记横扫千军劈挂。

我问表弟：这是什么？

表弟：三国战纪，我是高手。



于是我和高手一起坐下，投币。我对高手说：我想用诸葛亮。高手说：诸葛亮厉害，你不会，我用。于是我选了马超，因为高手说马超也能把人烤成乳猪，不过这马超像个野人，我很后悔。

然后高手被孙姬撞飞了，然后我被孙姬追得满屏跑，然后高手很无耻的接币了，然后我们费劲千辛万苦把孙姬打飞了，然后我们死在了定军山泥石流和中国忍者的夹击下。

我说：好难，比原来那三国难。高手说：是，今天我发挥不好，不然两个币可以带你看到铁骑兵。

后来我知道了，铁骑兵是第二关小 BOSS 越吉手下的跟班。

经此一役，我爱上了这个和当年那变态西游记有着异曲同工之妙的三国游戏。然后我在儿童医院对门一电游室内发现了他的踪影，然后每天放学后我都会在这赏玩几把三国战纪，赏的时候多，玩的时候少。当时三国战纪的高手很少，于是每当有人打到左慈之流时，身后都会立满围观的群众。我时常幻想自己是坐在那受万人景仰的高人，不过直到电游室从红旗区消失，我都没韵过这个味，这是后话。

隔了没多久，暑假，表弟跑来我家住，带来了三国战纪的模拟器，我的热血沸腾了，我仿佛看见自己经过苦练后坐在电游室潇洒的操纵着孔明举着冰剑火剑电剑爆炸剑在杂兵丛中往来穿梭来去自如，同时身后有着无数路人甲乙丙丁高呼：这人 NB！

一个暑假，我和表弟坐在电脑前废寝忘食的刻苦钻研，表弟不愧是电游室一条街出来的角色，说起这游戏来套路十足，火剑怎么拿，王平爱喝什么酒，哪个木桩后面的老鼠洞里有密道都给我摆的头头是道。可惜人算不如天算，再多的套路也抵不过模拟器里层出不穷的 BUG。拿火剑的洞我们进去了出不来，拿冰剑的石狮子打不破，拿爆炸剑的开关打不着。我对表弟说：你就是等卵。

虽然这剑捡不到那洞见不着，可是游戏还是能打，于是我们靠着手上的初始武器慢慢摸索着三国战纪里的套路。哦，原来后加背包是格挡，怪不得原来死那么快。

经过一个暑假的苦练，我觉得我的水平能组个粉丝团了，于是我决定去电游室显摆了。

哦，电游室从红旗区消失了。

我操！

表弟倒是很开心，他那的电游室仍然遍地开花，他觉得自己能在里面混出点名声了。

过了几天，表弟向我哭诉：妈妈的比，别个哈在屋里练过达。

唔，三国战纪的故事就这么完了，后来表弟又和我说有什么风云再起三国战纪 2，我也在电脑上试过几把，不过找不到 1 代时的感觉了，也就没怎么玩，究其原因——马超太丑。

恩，最后问个困扰我多年的问题：史记残页是不是往烽火台里扔了就能不打吕蒙？我从来没成功过！

四

告别了三国战纪，告别了电游室，我在一同学力荐下耍起了太阁立志传 4，发现这游戏虽然和三国志 7 一样能扮演几乎所有的角色，不过乐趣却比三国志 7 高了无数倍。我在太阁立志传 4 里沉迷了很久，对日本战国史的了解也是从这里开始的。在里面，我喜欢走剑圣路线，不过每次找最终 BOSS 上泉信纲单挑都是惨败，一怒之下祭出金山游侠，锁定了生命，结果上泉信纲也作弊，祭出剑圣卡，秒杀。恩，过不了就不打了，12 岁的佐佐木小次郎被我玩到 50 岁，删。然后意犹未尽的掏出多年前买的第一张散装光盘碟，把里面的太阁立志传 3 给通了，选的是柴田家的小鬼，算是出了口被秒杀的恶气。

从这时起，我的 PC 游戏命开始好转了，因为接下来我最爱的游戏登场了，没有之一。





三国志 9

进入游戏之后，我被震撼了，一张硕大的地图，星罗棋布的城池，栩栩如生的河流山川，一切的赞美之词用在上面都不为过。

我叫来了表弟，一起开打，一打就是六年。

我不知道从何处开始描述这款游戏才好，因为这游戏的一切我都了如指掌，而它的一切又都是那么的完美，让我无从下笔。

恩，说心得吧：
1.所有的势力里，最适合新手用的是西凉马腾，注意，是马腾，不是马超。初始四座城，天水，安定，西平，武威，都是没什么发展潜力的小城。东面有重镇长安，西面有蛮夷羌族，南面的汉中前立着巍峨的阳平关，北面是地图的边界，四敌环绕，除了马超的忠实粉丝，基本没人选择。

我就是马超的忠实粉丝，而且是铁杆的那种。

在我多年的摸索之后，马腾的周边环境变成了这样：初始四座城，西平武威不用管，一城扔个垃圾委任了便是。北面是边界，没人从那过来，后方安全。南面张鲁总喜欢和刘璋就剑阁问题发生些争执，虽然阳平关易守难攻，但在我们不去碰他的情况下，那就是个摆设。西面的羌由天水守备，马超庞德马岱马铁马休组成的突击锋矢阵能打的羌大王找不着北，30 万羌兵迟早会是你的。东面的长安一般由夏侯渊镇守，目标是安定，马腾韩遂带着旗本八骑用突击打飞射真是轻松加写意。在天水绞肉机把羌的兵力磨损至 3 万左右后，把羌打下来，接着袭长安，破潼关，洛阳就在眼前。打下洛阳之后，拥护献帝，然后就能挟天子以令诸侯，威震天下了。

2.攻城。在普通版里，电脑都是傻乎乎的，看着你的井栏跨过千山万水慢腾腾的推过来也不会加以阻挠，攻城就像小屁孩看火影——脑袋里不想事。而在 PK 版里，井栏刚出城，电脑便举全国之力漫山遍野的冲了过来，往往井栏还没射几箭就都散了架。

恩，攻城好难，表弟在我耳边念叨，井栏都打不到人。

错，井栏是饵，钓的是电脑所有的兵。

围点打援，李世民几百年后发明的招，被我在三国时代抢先用了。不同点是，我围的是自己的兵。李世民打的是一座城，我打的是一个势力。

3.兵法。在三国志 9 里，兵法的重要性被提高到一个空前的高度，很多之前因为数值太低被人无视的垃圾将领因为身负绝技咸鱼翻身。典型代表就是马铁马休，虽然单个作战能力不强，但和老大哥马超一起编组，那突击连锁的威力真是惊天地泣鬼神。正因如此，当年那种靠着几员强将就能打遍天下无敌手的状况没了，五虎将组在一起，奋迅的奋迅突击的突击连弩的连弩，很可能被对面一强将带几个垃圾一记兵法连锁秒杀。同时，三国志系列一向重武轻文的毛病也被杜绝了，伪报，陷阱，教谕，混乱，治疗，妖术，幻术，无一不是能一发逆转的强技，我用西凉组兵法连锁最多打人 3 万一次，而幻术一次能秒掉 10 万多人，而且对方部队越多，攻击力越高。

4.挖墙脚。玩三国的人，都有个怪癖，喜欢收集人物。所有的强将集齐比统一全国更能使人满足。张辽关羽甘宁诸葛亮司马懿组成的全明星阵容看着就让人兴奋。可抓俘虏再招降效率低的吓人，而我发现了一条捷径——离间。

一次离间最多降人五点左右忠诚，一个褒奖就满，有个 P 用？表弟第一次看我用这招时质疑到。

恩，不是一次离间降五点，是一次一人降五点。

表弟还是一脸茫然。

哦，原来你一次去十几二十个。...十几二十个?!

用这招，不出两年，帐下必定猛将如云，灭哈哈哈哈，廖化都不给你留一个。

三国志 9 的故事我没办法说完，因为我现在还在玩它。后来的三国志 10 代不对我的味，11 代的内政太繁琐，都是浅尝则止，究其原因——9 代太完美。

说点题外话，因为这三国志 9，我成了周围邻居口中玩物丧志的代表，成绩从年级 90 多名掉到 500 多名，人生的轨迹也从此偏移，恩，就当是我为自己找的借口吧。

五

03 年，我进入高中，当时沉迷于漫画的我为了能操控路飞和孙悟空，偷偷买了台 PS2 回来。这么说起来，像我这种为了漫画改编游戏购机的人应该称得上凤毛麟角吧。

当时买了 5 张碟回来。伟大航路 3 龙珠 z2 鬼武者 3 战国无双 真三国无双 3 猛将传

后 3 张是老板极力推荐的，当时他还叫我买真三国无双 3，我心想，加强版都有了，还要原版做什么？当我二啊？

后来才知道，真三国无双并没有继承光荣在三国志系列上的光荣传统，而是剽窃了玻璃渣的创意，要和原版结合才能玩到完整的游戏。可我当时不知道，还一直在骂这游戏的耐玩度怎么那么低- -

我还记得当时我在店里试机器，用的是鬼武者 3，不会用摇杆，于是在众目睽睽之下，金城武挂在了本能寺的楼梯前，店里众人呆若木鸡。

伟大航路 3 让我见识了什么是 PS2 上动漫改编游戏的平均水准，龙珠 Z2 完美，鬼武者 3 卡在了海底神殿，战国无双进城内战时不时死机，353m 无聊。正当我觉得 PS2 无聊想卖掉的时候，天诛红出现了，第一次，古板的老爸坐下来看我打游戏了，暗杀！暗杀！每当 X 光出现，老爸的虎躯总是随之一震，而我也打消了卖掉 PS2 的念头，安心的当着 BOSS 的面撒图钉，然后等他捂着脚跳的时候冲上去劈之。过了没多久，天诛红完美了，实况打着无聊，于是我又投入了三国志 9 的怀抱，指点江山，挥

斥方遒。



直到真三国无双 4 登场

我现在还记得当时 A9 无双区的繁荣，记得在夷陵追着朱然猛砍，记得在定军山和夏侯渊比箭，记得在常山刷能力，记得在赤壁刷数值，记得在千里行刷护卫，记得在五丈原砍连弩，记得在虎牢关第一次瞻仰温侯，记得温侯轻松写意的一刀送我归西。

我不敢对这游戏说什么心得体会，因为我一直是照着前辈们的攻略在玩，只有一件事比较自豪。当时 A9 上关于怎么拿绝影镫的帖子满屏飞，都说不骑赤兔绝对来不及，当时我抱着试试看的心理骑着不知怎么得来的的卢按攻略走了一遍，竟然意外的看到了贵重品出现。拿到后马上上 A9 跟贴，说骑的卢拿到了绝影，居然没人信- -

对于 354，其实说不上有多喜欢，简简单单的砍杀并不能体现出三国里运筹帷幄，决胜千里的感觉；而且对于光荣把忍术一流的司马宣王做成一个自大的小人持很大的意见。不过里面大部分的人设和贵重品的设置倒是很令我满意，这也促使我成为了一名无双系列的轻度 FANS，之后 PS2 上的无双系列都有尝试，为避免我的 PS2 成为 NBA2K 专用机做出了不可磨灭的贡献。

恩，给亲爱的表弟个登场机会，娘的玩个无双毁了我 N 个手柄，你就不会有节奏的按键么？

还有，马超最强是我喜欢无双系列的最主要原因。

老爸：你这天天打打杀杀的有什么意思？还是玩原来那个忍者的，我看起有味。

我：。。。

枪与剑的现代美学~~~我和《鬼泣》有个约会

khala

前言

其实自己最早接触的 PS2 并不是《鬼泣》，而是最早的 PS2 百万级大作：《鬼武者》，是在初三（当时应该是 01 年）临中考前 3 个月玩的，机器也是找一位达官贵人的儿子借的，当时都是等爸爸出差，只有妈妈在的时候才能玩，不过还是很高兴，能在高中前玩到一款 Capcom 的大作，然后便是那个《生化危机 代号：维罗尼卡》附送的《鬼泣》试玩版，让我万分惊喜，当年还是及时玩到这款大作，可惜还是借别人的机器的，真正拥有 PS2 以及游戏是第二年的事了，那废话不多说了，回忆录开始吧。（个人文笔有限，所以还请大家见谅）

Mission 01 惊喜，绝对是惊喜

离中考还有 3 个月，大家都很变态的在复习，而我，其实也没有给自己太多希望，因为我的中学生涯是悲哀中的悲哀，努力换来的只是被嘲笑的成绩单。当然，唯一自己的有优势的还是数学和英语，可惜，总是要看运气和临场的发挥。课间大家都拿着这个那个问题找老师解答，我嘛,嘿......就拿着 UCG 在看，不过不是最新的，而是上个月的，因为刊登的正是《鬼武者》的攻略，因为最近有幸向一位富家子弟 FH 借到了 PS2+《鬼武者》，可以在高中前潜尝这款不可多得的大作，《生化危机》式的操作，原始的刀剑攻击，还有火枪和弓箭，的确是一部日本的战国活剧呢（找不到更好的比喻了，语文没有学好）。还有一段时间，我把那张《鬼武者》的那套软件带回学校，引起整个班男生的轰动。

4 月份的一个下午，学校的模拟考考完，我疲惫的走出了校门，然后遇见那位大方的 FH 他手里好像拿这个 EMS 快递的东西，向我招手，我好奇走上去，说："H 兄，你怎么那么有闲心来啊，是不是看上那个 MM 了？"他拍着我的肩膀，像是 N 久不见的老战友似的说："老兄啊，老婆如衣服，兄弟入手足，实特意来看你的，还有让你惊喜的消息。"我掂量了下他的ＥＭＳ包，皱眉头看了看他，"这东西有多神？"他直接递給我，如同完成任务般的叹了一声，"你盼的东西来了，放我家都２～３天了，我特意等你一起揭开！"我还是持怀疑的太多，接过ＥＭＳ包，慢慢打开......"哦，是《ＢｉｏＣＶ完全版》嘛！"他自信的笑了，"看背面吧！"我还是抱怀疑的态度，翻过去，"哇！"......现场有人因为的地惊叫都瞄了我一眼。"鬼泣试玩版，老兄，这只是宣传的吧？"我诧异道，他就更自信的笑了，"拆开来看吧，轻着点啊!"我们打开了游戏盒，心中想是被一道光芒吸引着的似的，没错，里面是双光盘的，一张是《ＢｉｏＣＶ完全版》，另一张则是吸引着我们的《鬼泣》试玩版，万分的惊喜挡不住呢，我俩马上就直奔我家，去试玩《鬼泣》了！初次接触《鬼泣》，我都白痴得很，怎么按方向健都不动，倒是能做瞄准动作。然后看了下说明书才知道，左摇杆才是行动的基本控制健（农民啊，枉你是班里最早接触 PS2 的领头羊）。大剑完美的挥洒速度，双枪响亮的射击声，太让我俩震撼了，然后我俩都是像小孩子一样抢着轮流玩。

中考过去了，成绩单下来，我滑铁炉了，只考上最一般的高中，暑假没有怎么好过。就是 8 月份在 FH 家稍微有些快乐，因为 FH 买了《鬼泣》，我们又乐得小孩一样，争着玩了，不过当时没有细玩，只是玩了 normal 难度。后来，FH 要移民了，想把 PS2 送我，我婉约得拒绝了，之后我告诉他，我会努力存钱买 PS2 和鬼泣的。接下来是一年的辛酸。

这一年的辛酸就简单的带过吧，反正就是有些该省钱的地方一定省，有什么要买的总是要思前想后，反正本来想买的模型和 CD 几乎都先搁一边吧。终于在次年的暑假辛苦存够了 2500 多了，离开学还有 2 个星期。不过还是发生了一段小插曲。就是在准备买机的前一天，爸爸找我了。

"你存那么多钱干什么？从上次买 Adidas 之后你就没有那么花心思在钱上面了。"

“什么意思？不知道你在讲什么！”我故意装不知道什么。
“那这是什么？你解释下可以不？”老爸拿着我的存钱的信封。
“你什么时候拿的，还我！”我急得快要失控了！
“不必要的东西，买来做什么？”看来老爸是知道我的计划的了。
“你别管，我自己有自己的爱好，是我自己的追求！”我暂时还有理智。
“你爱好什么不好，爱好伤眼睛的东西，你闲眼镜换不够是吧？”老爸越讲越理直气壮。
“你还我，你什么都不懂，还我~~~~~~！”我已经失控了！
“钱是我给你的，我有权让你花得有价值！”老爸转身就走了，只见他的背影，更重要的是他手上的信封。

我崩溃了，整个计划就此毁了。和老爸的冷战也开始了，虽然是很短暂，可是是我最难过的 2 个星期。最后开学的前两天，我看到了曙光。那是一个星期六，爸爸在家休息。我没有对他说什么，只是自己默默地在看练习题。他拿着一罐饮料走进房间。
“要喝口吗？”冰凉的饮料就放我眼前。
“在做练习，稍等一下！”我的语气非常冷淡。
“啪”的一声，引起了我的注意~~那个满载我的 PS2 计划的信封回来了！
“跟你约法三章，买回来后每个星期只有 2 小时可以拿来玩，要是考试退步了，机器要没收！”这一瞬间所有死结都解开了。
“钱多了！”我数了下，的确比原来多了 350。
“你会甘心只有一个游戏吗？这算我给你在今年买游戏的钱，也是唯一今年的为一次，以后每年只能买一款游戏。”老爸也把他另外一个的要求讲了，便走出房间。

再一次看老爸的背影，感觉他有点无奈，毕竟他就只有我这个儿子，他是想我好好学习，让我开心，这次我在心里衷心的说了句：“谢谢老爸！”

第二天，我去买机器了，本来是想买 30000 型没有+IC 的，老版说只有 30006R 的没有+IC，那就买 30006R 的，再加上心爱的鬼泣和记忆卡，就是 2500 多一点点。开始试机了，当年的白痴又回来了，我就死按方向键，但丁死活不给我动，我都想不同。后来老板接过手柄，一碰手柄，我才恍然大悟啊。接着想买《鬼武者 2》，老板说过两天才能帮我拿到货。没关系了，1 年的辛酸没有白费，PS2 和鬼泣入手了，过了几天 FH 打电话到我家，得知我买到了 PS2+鬼泣，也给我道贺了!

Mission 02 鬼泣叫我领教到 ACT 的进化形态

高中的时候最开心的，莫过于可以拥有一台让自己觉得骄傲的游戏机，的确当时班上只有我和另外一个从初中就在起的好同学可以拥有 PS2，当时大家好像都在迷金庸群侠传 OL。不过我并不觉得寂寞，毕竟还有另外一个好友是专门玩 TVGames 的。高中时，星期一到星期六都要上课，我都把玩游戏的时间放到了星期天的上下午。

玩鬼泣的时候，我发现很多熟悉的画面，例如游戏镜头的转换，让我这个一直以来都玩生化危机和恐龙危机的人来说是多么亲切，但是又有不同，鬼泣采用的是和维罗尼卡一样的移动镜头，而且移动幅度比维罗尼卡更大，从而减少了镜头转换的数量；瞄准锁定也是源于生化，但是采用了恐龙危机那样的可移动攻击模式，使自由度上升的一个级别。接着便是战斗，不得不承认，鬼泣在初期的同类作品中，战斗是最华丽。根本没有想过大剑和枪械可以组合的那么完美：大剑的斩杀速度干脆利落，配合格式的按键方式可以使出不同的连续技，拳套的攻击力大，但是出招和收招慢，更需要玩家对敌人的招数了如指掌；双枪的连射击，如枪战电影般充满暴力美学，在加上但丁那身大衣，完全有一种当年英雄本色中 Mark 哥（小马哥）的风范，散弹枪近距离的瞬间解围，榴弹炮的冷箭赚魔力，噩梦 ß 的合理使用能增加华丽度和杀敌的速度；不得不提的是鬼泣的变身系统，绝对是初学者的必修之课，在起到杂兵战中快速提升华丽度和速战速决，在 Boss 战中打破 Boss 的防御，打出 Boss 的硬直，是玩家在 Boss 战中处于上风的先决条件；更猥琐的是，游戏设定了挑衅动作，其目的居然是用来加魔力的(我自己居然是在 DMD 过了之后才知道的)。

接着要说的是各式各样的敌人。人偶，动作慢，但很阴湿的，你近攻他会防你，玩家的攻击被隔挡下会产生硬直，不及时回避就会被人偶回击；你远攻他会拿武器砸你，更可恶的是有人偶是拿散弹枪的，

就喜欢专防冷枪，攻击力不论远近都一样疼，真的很操蛋的，拿火轮的人偶是最无耻的，怎么无耻法大家都清楚的。影狼，攻击力强，攻击模式多，普通打法不仅不能伤它，还反伤玩家，必须按照用枪打出核心，用剑打核心的套路，更可怕的是它还会垂死挣扎，要是被咬着自爆，杀伤力是很吓人的（我自己看过好几次但丁被炸死，真的是想说"shit"都无法泄恨的）。魔蜥利刃，群攻非常合拍的家伙，一般情况下用拳套的群杀技速战速决，达人级的便是一个个引开逐个击破。幽灵死神，剪刀死神稍微麻烦些，但是还是挺好对付的，镰刀死神一本上一下散弹枪就可以。牛头骨死神，剪刀牛头最操蛋，血多，不够打的时候就跟你玩独龙钻磨时间，镰刀死神稍微好些，注意被龙卷吹起时及时跳开就行了。苍蝇也不是很难，无论在各种难度下，注意会飞的种类就没什么问题。等离子魔，会分裂变型，也是速战速决型的，而且要注意武器的属性；冰刃，会大范围以及远攻，还会回血，所以速战速决是对其最好的。无名魔，如果没有榴弹炮和拳套，估计真的很难缠，巨化，吸魔，还有死后尸体融化时的攻击判定，果然是最终杂兵。

Boss 不算多，熔岩蛛，鹰头狮，黑骑士，噩梦，魔帝。基本上都是每个都有三次，但是重复感不算很浓，每次都会有不同的攻击模式。熔岩蛛虽然攻击力强，但套路比较好把握；
黑骑士，人形 Boss，攻击模式比较灵活，每次遇到时总会有新的攻击模式，玩家需要对他攻击套路熟悉估计还需要比较多时间；鹰头狮，攻击频率高，又会飞，对玩家的操作要求很高。噩梦的几场战斗果然是噩梦，打封引是放小怪和浮游炮来骚扰你，核心出来后又有回旋标和触手来砸你，稍不留神一下吃了你（最后一场会有秒杀的效果，无语）。墨帝的飞行战很有趣，地上战斗，算是对玩家的操作来次期末考试。

游戏的耐玩度很高，鬼泣是我第一次接触的有周目设定的游戏，二周目的难度提升，敌人的配置改变，强敌都提前出现，这对喜欢挑战的玩家来说是很好的设定，Hard 难度无论从敌人的 AI，攻击力，体力，还有位置的配置都然人耳目一新，极有挑战性；不得不说的是 DMD 这个表态难度，变身后没有回血的能力，而且这次敌人也会变身了，要是玩家不变身，在敌人魔化后想把敌人打出硬直，几乎是不可能的。Hard 难度通过后获得新角色，DMD 难度后获得无限魔力装，的确是很不错的奖励（拿无限魔力回去虐怪）。

作为 PS2 早期一款原创的 ACT，鬼泣开创了 ACT 的新潮流，几乎成了定义一款 ACT 优劣的标准，可能正因为如此，很多人对鬼泣 2 的期待很高，然后鬼泣 2 却有负"鬼泣"之名。

随笔随想随写一则

列车员

常能听到"人生如梦"，"人生如戏"一类的感叹。如出自饱经风霜,两鬓斑白的老人之口，闻者心中自会萦起片片思绪；如出自乳臭未干，不谙世事的小儿之口，便不禁莞尔，笑其早熟或嘲其幼稚。我们当然都不是迟暮的老人，也早过了天真无邪的年纪，但也会时不时感慨一下："人生真是一场游戏。。。"确实游戏玩多了，万事都喜欢以游戏来论。（笑）

矫情完了，该入正题。也想说说渐渐消失的游戏热情，虽然可能有些老生常谈，但我并不介意做回老书生，来谈一谈这个有切身体会的话题，即使它已经快被说滥了。

每个人都有属于自己的珍贵记忆，无论是童年生日大蛋糕上那红油油的蜡烛，还是那本承载你喜悦或恐惧的学生手册；无论时"他"或"她"曾为你撑过的那一把雨伞，还是月中那轻如鸿毛又重于泰山的小小工资单，凡此种种，都是我们生活中的重要符号。有些代表了一个瞬间，有些则代表了一个时代。

玩游戏的人很幸运，因为我们有一些额外的符号，一些属于游戏群体的特殊符号：手柄，鼠标，代币等等。我们也有许多其他人不曾有过的东西：实况系列里有和室友们一生的友谊，黄血系列里有偷去街机厅而被狠揍的痛楚，心跳系列则勾起了初次见他（她）的回忆。。。这些记忆在游戏玩家的心中，似一幅幅神圣的图腾，不容侵犯和亵渎。

时光流逝，次世代变成了现世代，最终成为旧世代。新主机，换代机的出现接二连三，游戏类型也得到不断分化，丰富，新游戏和新创意层出不穷，老游戏也愈发老而弥坚，其中有些名字的后面甚至出现了"VIII"，"XII"，"10"的字样，生命力之强令人感叹。

本以为在这样的游戏浪潮之中，身为忠实玩家的我会更如鱼得水，不料这次却预估错了。买盘回到家中，却没有拆封的动力，任其躺在角落十天半月；某一游戏关注了良久，兴冲冲玩了会后就意兴阑珊，游戏是不错，可是为什么不想继续呢？难得一个空闲的下午，花半个小时考虑下午该玩什么游戏享受一下，最后还是转去看电影或美剧。。。是我审美疲劳呢吗？是我对游戏的要求高到难以被满足呢吗？抑或是我对于游戏的热情在消减甚至是消失呢？

和以前的"战友"们聊了聊，发现大家都不同程度出现了此类"症状"。上上论坛，翻翻杂志，此类言论也不是个别现象，不免引起了些许兴趣，去作一番思考。

其实，个人发现，游戏热情的消退出现在大学后半段或工作以后占了比较大的比重。游戏对于我们来说更像是一道可有可无的甜点，而不像以前如同正菜般不可或缺。在学校里，男生不玩游戏时不正常的（请允许我这么说），很多时候，我们会将游戏看作是一种"事业"，投入了自己全部的身心。男生之间谈谈游戏正常至极，互相竞争的也不在少数。至今每天在地铁途中都能经常看到对面两个男生高谈阔论他们的游戏战果，时而争执一番，时而又得意大笑，比之学习更为投入，不觉好笑，但细想之下，自己当初不也是如此吗？

随着年龄的增长，游戏的地位势必逐步下降，在它之前会出现诸如"工作"，"婚姻"，"子女"等许多不可抗拒的因素。也许有人会说，我上了班，结了婚，有了孩子，却依然在玩游戏，而且时间不短。但是你仔细想一下，当你现在拿起手柄或者鼠标的时候，感觉与过去是否有些不同了？且不论那被压缩了的游戏时间，只消想一想手头的工作，未完的家务，游戏的劲头瞬间没了三分。也许又有人会说，以前读书玩游戏的时候还要想着作业，想着考试了。但是别忘了，那时你还小，想不到那么多（笑。。。事实如此，呵呵）

所以，随着年龄的增长，对游戏热情的消退是不可避免的，就如从前你对它突如其来的热情无法阻挡一

样。这只是一个过程而已。功利的社会，浮躁的人群，无一不会影响你，潜移默化之中游戏对于你来说渐渐成为一种单纯意义上娱乐身心或互相交流（网络游戏这点比较突出）的简单工具，你也在不知不觉中从 CU 变回了 LU。

当然，这并不可怕。当你发现你对于游戏不再执着，不再有激情，甚至不再有兴趣时，勿需遗憾，虽然你失去了它，但你所得的可能更多:学习的进步，工作的顺利，家人的欢乐时光，无一不是弥足珍贵的。同样的，当你对游戏的热情依然如旧时，你更应该珍惜，即使它可能最终离开你，但它现在还在你的身旁。

有感而发，随便写了点。当然大家不要以为我很老了哦。。。哈哈

电玩是通向虚拟世界其中一个方式，让别人了解自己，也了解别人

易路尔达比多

“哗，表弟你干嘛不早说，弄得瞎搞一轮。”

那时候的我第一次接触了游戏这种内容是虚拟但在却能看到，听到的东西。那时候拿着洛克人 GB 版躺在床上打，那时候居然不知道是选 BOSS 打，而不是选人用。真的弄出一番笑话，然后接触了 FC 红白机，说到红白机倒是有个令人脑残的事情。

“偶像？果然不错哦，我们搞得一塌糊涂。”

那时候上了大学，看到别人的电脑里都是 PC 移植游戏或者是 PC 游戏等等，偶然看到 FC 模拟器，不禁玩起来魂斗罗，结果同宿舍的人看到我一命通关甚是感到意外，因为在他们的眼中，我是一个玩很少游戏，看很多作品，基本不看书的所谓写小说菜鸟。

“不不不，这个游戏不过玩了后印象很深，加上那时候家里连姑丈、大伯都玩过这游戏，他们基本上也能通关。”其实 PS2 的魂斗罗我已经感到苦手，基本上到第 3 局要丢一条命，运气不好机会用尽。

结果这话令舍友感到非常意外，确实我的成长有着和别人不同，现在我和家里人提起游戏和动漫每一次都吵架，但最早陪我打游戏的是老爸，蹲在电视前可以打一天的坦克大战。随后尤其是四人游戏，通常是我和表弟，加上大伯和姑丈一起打，有种老小一起上的感觉。然后那时候知道有在外面开的游戏机室，可能那时候被学校那种所谓的思想蒙骗，说那种娱乐场所不好，加上我很多时候去游戏机室都发生打架事件，有两次搞得流血事件惹公安干涉，随后就没有去了，随后直到大学时代才重新接触。

上个世纪 80－90 年代是游戏的黄金时代，然而我偏偏错过了，那时候有自闭症，虽然对游戏了解很少，但却十分痴迷，但是和很多人谈起游戏的时候，很多人却觉得我什么都懂一点，但就到一点那个程度，那也是，这个世界是物以类聚，自然我这个什么都懂一点的人到头来在游戏这个虚拟世界里流浪，所以有时候遇到一些人说我居然没玩过某经典，我可以大声的喊你算什么，没看过就没看过，有种过来打死我！人们总是标榜无知是罪，但是人在身体以及各个方面的限制，势必导致人总有不足之处，只是那种人会用负面的态度去对待罢了，世态炎凉如此便是了。当然，除非那人故意找渣，否则我从来不会诋毁一个游戏，为什么，因为我自己也是搞创作的，知道那个辛酸，要是那人玩了后觉得确实不及格那还有点说得过去。毕竟好与坏那是另一回事。反倒是很多人和我谈及游戏的时候说自己没接触过某游戏，我会很随和的说一句没关系，说到人的认知力总是有限的。总之我讨厌游戏还是因为人，最近一次去玩 MGS4，看到某个人在玩，我不过对其举动感到一阵有趣，便笑了一下，立即旁边那人吼我笑什么，我立即就给顶回去了，而且说到他这种人算什么，我能在游戏中找到乐趣关你鸟事，几乎打起来。

我去的一些电玩店总有认得我的人，为什么？因为下面这个情形。

“哦，投入狂又来打游戏了！”

那时候每逢打格斗游戏，别人观察了我很久，就是我很容易模仿里面的人物一起跳，踢飞腿，甚至放必杀居然自己在摆姿势。而且最令人不解的还不是这些。

“阿达，你又被人打成猪头了！哈哈哈。”

“关我屁事！又不是我在打，否则学李小龙那样揍飞他！”

“怎么那么快就挂了，你不是说自己是 STG 避弹不错。”

“谁叫那飞机不耐打，中弹一下就扣掉全部 HP，要是我做的飞机绝对是固若金汤。”

“哈哈哈，高手又掉进粪坑里了！（是说动作游戏有些地方无底的，跳进去等于挂掉）”

“不是，是那人不听我的话，我叫他跳远一些，偏要跳那么近！”

不知道为什么，玩游戏的我像美国名导演的一句话：演戏投入角色，非常投入。每次去打虫姬必定学里面的角色说话，搞得别人以为我在口胡。或许大家的动机都不一样，他们那些人是下班后到游戏里爽一下，而我玩游戏却像到那个世界做客一样，好好享受一番才重新回到我存在的现实世界。所以那时候看到论坛说上 TV 游戏的玩家都是寂寞的，我倒是觉得他说我说得恰当好处。每次都是一个人去逛街，吃饭，买东西。本来感到孤独，后来也就习惯了，自然一个人不必顾及别人的感受，自己喜欢怎么样就怎么样。

上了大学后一个偶然的机会接触了美少女游戏，说起来在这里说有点不恰当，毕竟那种东西有种不雅的元素，这风在游戏界吹得比较厉害，但是那时候玩游戏不过为了安抚自己失去了中学时代的青梅竹马，上大学我就专心一志搞写作，那时候偶然看到游戏机实用技术上有描写 RPG 游戏的剧情，便每次买来看看，表弟那时候问我为什么不去玩 RPG，毕竟那时候买 PS 以及 PS2，表弟推荐我是因为 RPG 多。被我一句：我没时间听别人的故事，自己的故事还没写好。至于每次说起 RPG，说着说着被我扯到人物塑造和剧情铺垫上。或许是开口不离本行，当然最后还是被表弟吸引过去看故事，不过也是留意故事背景和结构比较多，至于发生了什么故事比较少留意。其实用一句可以总结，就是等于妹妹叫我去看热带雨林的爆笑生活，我说：“我的生活够幽默了，还要我看那个，我会脑残的！”

基本上我什么游戏都有接触过，一直到今天了，或许是我年纪越来越大，对游戏的热情有点下降，但那个热情的下降是玩得时间越来越少，至于游戏还是了解的，我家里两个表弟，一个喜欢 PC 游戏，也看点动漫，而另一个就是家用机的，说得实际点一个就是亲欧美的 XBOX，一个就是亚洲的 PS 以及 WII，至于我的死党就去搞 PSP 去了，所以各方面的人都接触一下，不过不知道是不是因为那样，搞得自己不伦不类的，不知道像个什么玩家。就正如我的朋友说：

“阿达，看你的文章要什么游戏都接触一下才行，不然被你那种在动作游戏乱放弹幕和回合制限制搞得脑残的。”

到这里也接近结尾了，有时候我深思接触游戏 10 多年，算上今年应该是 16 年了。自己究竟喜欢的东西是游戏是否妥当，而我以一种独特的方式去享受是否妥当，偶然会想一下，不过最后还是得出一个答案：以后再算，现在下定论言之过早。

第一个玩的游戏：GB 洛克人

第一个 RPG：GB 隐忍 5

第一个 STG：雷纳战机

第一个 ACT：七宝奇谋

第一个体育游戏：FC－F1

玩过的游戏：洛克人元祖到 X6，数码暴龙系列，无双系列，超级机器人大战（PS 以及 PS2 系列共 4

作，阿尔法外传由于盘子问题没玩全），GT4，GPX 通向无极限 1，宇宙巡航机 5，R-TYPE FINAL，高达对战系列以及 UC，魂斗罗，三国志 3－7，信长野望天下创世，战国 BASARA，真红之泪，GB 幽游白书 3，以及世家还是土星的幽游白书统一战，龙珠对战（小学时候租游戏机玩，2 元一小时），

街机应该有捉鬼大仙，虫姬 2，怒首领蜂，头文字 D，GUNLOCK，TIME CRISIS 3，奥特曼俱乐部，龙虎之拳，豪血寺一族。

FC 有很多游戏那时候看别人玩，大学毕业后才玩回来，而且很多是现在长大才通关的。至于魔兽，星际也碰一点。

FC 玩过的：忍者龙剑传，GUN-DEC，热血系列，人间兵器，古巴英雄，激龟忍者传，松鼠大作战，封神榜，忍者龙牙，城市猎人，三国志 2 霸王之大陆，无赖战士，泡泡龙等小游戏。

洛克人是影响我最深的，而且 X 的漫画看得最多，我之所以在创作上能做出如此多种多样拜洛克人所赐，感到有用的就拿来用，塑造人物和故事不会定向思维。当然洛克人影响我最深的还是 BOSS 的系统，那时候看到各种各样的 BOSS，开始构思各种各样的人物。说的实在点，在虚拟的世界只要是有思维的生物，形态可以变化万千。至于第一次让我对游戏中的女性角色有另类看法还是拜洛克人 X4 所赐。那时候真的想将自己写好的剧本邮寄到 CAPCOM 给稻船让二，希望制作 ROCKMAN-X4 之二，洛克人的 FANS 应该知道我是说爱丽斯 IRIS，确实在这以前我迎着游戏里都是男性的角色，直到她的出现，或许大家在游戏里碰到的第一位女性并不是她，但估计大家心中那个理想的对象其作用应该也是差不多的。自此我开始对游戏中的女性开始留意，直到现在我自己留意得过多了，毕竟没办法，我自己创作的作品也是写女孩子比较多。

当然影响我最多的除了洛克人就是吞食天地，那时候接触到这个自己看中觉得是三国的同人游戏后立即大有启发，原来同样的材料可以用不同的表达方式，那时候我深深感到其实游戏中很多东西就是旧题材新利用，不过别人搞得有声有色而已。当然我自己也是学习历史的，我喜欢历史题材不是因为是学习历史，而是历史题材那种人物的真实性，以及从个人到整个世界那种对比，令我一直追下去。

最后说的便是我由于那时候接触游戏太少了，而现在接触游戏又到了一个让人眼花缭乱的时代，我在同一个时间要接受经典，又要接受新作，无疑思想改变得非常剧烈。整个人都感到有点自相矛盾，不过我热爱游戏这个东西，热爱这个行业，虽然未来不知道能不能创一番成就，能不能为咱们国人争一口气，不过既然喜欢就做得好，既然喜欢我就应该坚持。

这里仅祝福各位玩家能在游戏中享受到乐趣，以及能自我满足。

足球、男人、我和世界杯

alick126

确切的说我算不上是什么球迷，既不能把所有球星大腕的身高体重隶属球队甚至是妻小姓名牢记于心，更不能深析其理，对球队教练制定的战术评头论足；但是我仍然喜欢足球，喜欢德国队。

初识德国队大约是 93 年吧......算来也已经有十几个年头了，原因是因为 MD 上一盘普普通通的 FIFA 游戏卡，虽然现在看来，这个游戏和今天大行其道的 WE 以及 FIFA 的后续作品根本无从比拟，但在当时来说，这似乎已经是最好的足球游戏了！于是又是一个疯狂的夏天，N 多同学聚集到我家，联赛、杯赛一场场不亦乐乎！虽然当时游戏中的球员还都没有显示真实的姓名，游戏的操作也非常简单，这丝毫不影响我们全身心的投入足球那充满魅力的世界！记得在当时那盘游戏卡的设定中，除了"明星联队"之外，实力最强的就是德国队了，所以对于我这种足球游戏比较"苦手"的人来说，这当然是最好的选择......从此之后，就有了一个深深的烙印，那就是德国队就是强大的代名词，其实那个时候还小，根本不懂什么足球，对于它的了解都是基于游戏中那星星点点的认知；直到后来开始关注足球，关注德国队......记得第一次看德国队的比赛却让我大吃一惊，技术如此粗糙的球队怎么会问鼎世界最强？论脚法，德国和巴西、阿根廷、法国等等强队简直无可相比，后来在一名还算球迷的同学"S"的点拨下，终于明白了德国队取胜的秘诀，那就是钢铁般的意志和永不放弃的精神！

从观赏性上来说，和那些能够把足球艺术化的球队相比，德国队的比赛并不能算是好看，但是绝对不乏刺激，快速的攻防转换，场上的 11 名队员似乎完全不知疲倦，永远在疯狂的奔跑着，这世界上其实并不存在所谓的"铁人"，这一切完全是精神凌驾于肉体之上的结果。

97 年，高中时代的我们终于可以名正言顺的踢球了。说起来似乎非常可怜，从小学到初中，由于学生人数众多，操上的面积有永远有限，所以足球作为一项"非常危险"的运动被彻底禁绝，就连放学以后想在操场上踢踢球都被严令禁止......这里让我想起一段小插曲，还记得那大约是在 93 年吧，中国队被也门队击败，再一次失去冲击世界杯的机会，而第二天正是我们春游的日子，于是原本难得的快乐时间瞬间变得那样的黯淡无光，深爱足球的"铁汉"S 竟然还流下了失望的泪水......于是那天春游之后，我们都不约而同的回到学校的操场上，在阳光下和我们深爱的足球一起发泄着心中的愤懑，就在这个时候，一个粗暴的身影出现在操场上——学校的保安出现！说是保安其实是个中年人，他踩住我们的足球，大声的呵斥着我们为什么这么大胆，竟敢在这里踢球。其实恐怕是教导处的"变态主任"对他早有交代——如果教学楼的玻璃再出现破损，就彻底让他下岗......我们都没有作声，他还在那里骂骂咧咧的说个不停，就在这时候，S 终于忍不住，向他大声的吼起来："中国队都输了！你还不让我们踢！"保安也愣了一下，他也没想到面前这群小孩子竟敢和他顶嘴，而就在这个时候，那个保安做出了一个我到现在想起来还会后怕的事情——他竟然捡起地上的一块砖头向 S 的头上用力掷来！当时学校正在进行基建，操场边的碎砖头有很多；这块砖头如果砸到 S 的头上，轻则头破血流，重则不堪设想，好在 S 的伸手还算敏捷，十分勉强的躲开一劫；就在这一瞬间，我们终于爆发了，现在回想起来，我这一生似乎从来没有这样愤怒过，我们发疯般的冲向保安，保安凭借身强力壮，先冲上去的几个都被他摔出去好远，但是我们并没有被他声嘶力竭的吼声吓倒，前仆后继的把他扑倒在地，没深没浅的向他身上踢去......后来学校疯狂的追查到底是谁"袭警"，好在我们都穿上了整齐的校服，再加上几位明白事理的家长联合"伪证"，原本也已经记不清我们长相的保安也只好认栽......插曲结束。

时值高中，即便学校里规定可以踢球的时间必须是在放学之后，但这样的恩惠对于我们来说已经足够了。于是新入届的学生都开始组建自己的球队，我们也是一样，在我的极力坚持下，我们选择了德国队的队服作为我们的战袍，而我也如愿以偿的得到了属于我的位置——右后卫。

可惜球队的处女赛却以一次惨痛的失败告终，邻班的 W 和 M 真不愧是市里有名的"足球点校"出来

的黄金前锋，一上场就完全一副君临天下的霸气，两个人经过多年的配合，晃过我们这些技术清涩，配合生疏的后卫简直易如反掌，在领先我们几个进球之后，W 和 M 开始表演起来，后来我们逐渐发现，他并不只是不把我们放在眼里，就连自己的队员，他们也根本无视，仿佛所有人给他的传球都是那样的天经地义，而要他参与防守简直就是己方后卫的"大逆不道"......那场比赛我打满了 90 分钟，可后来完全是坚持下来的，我丝毫没有感觉到足球的乐趣，后半场体力已经在顶防 W 和 M 的过程中全部耗尽，最后 10 分钟几乎一直在想——比赛什么时候结束呀！

哨声终于不情愿的响起，比赛结束了，我们都累的瘫软在地上，W 和 M 只是简单和队友庆祝了一下，就消失的无影无踪了。我们回到教室，隐约觉得自己对不起身上整齐的德国队服......坐在座位上，我们谁都没有说话，队长先做自我批评，而我们每个人也都说出自己对于这场比赛的看法，当然结论就是我们的后卫很弱......我无言以对，确实 W 和 M 的几个进球都和我们有着直接的关系。

于是从此以后，你就会经常在休息日的操场上看见几个练习足球的身影，我们对于足球越来越熟悉，而彼此之间开始找到了相互间的信任和默契......班级之间比赛的不断进行，我们的胜绩逐渐增多，邻班再一次向我们挑战，其实我们也一直在等待着这个机会，但是回想起 W 和 M 那敖人的技术，我们的心里还是没底，不知道会不会旧伤未愈又添新痕。可是邻班狂敖的挑战书就在眼前，不管死活只有迎战了！

又是一个周末，闷热的天气简直叫人窒息，出发之前，我们所有的后卫把手紧紧的握在一起——"就算球过去也绝对不能让人过去！"这看似无比野蛮的宣言却代表了我们真实的想法！比赛开始，W 和 M 再次配合着尝试突破我们的防线，依旧是那样的自信和狂敖，依旧是那样无视其他队员的存在。其实 W 和 M 也毕竟只是高中生，就算技术再好同时上来三个后卫没命的逼抢他也没什么好的对策，那场比赛不只是后卫，我们所有人都拼了，中场队员不知疲倦的冲回来参与防守，边后卫也在适当的时机充分助攻，上半场结束，2：1，邻班暂时领先......下半场，潜含在闷热空气中的雨滴终于铺天盖地般的洒落下来，泥制的操场瞬间变得泥泞不堪！差不多跑上几步就要停下来甩掉鞋子上的泥土，否则根本没法迈动脚步。雨越下越大，这个时候 W 要求下场，不知道是不是因为心疼他那双看似非常高级的球鞋。比赛就这样辛苦的进行着，雨水夹带着汗水，无数次迷糊了我们的眼睛，经过有一轮几乎是全员参与的进攻，我们终于扳平了比分！没有 W 的 M 孤掌难鸣，身为队长，却在一味的埋怨所有他视野中的所有队员，仿佛所有人的所有动作都是那么的不如他意；这个时候，我们得到一个前场的界外球，我来抛这个球；而就在这个瞬间，我突然感觉到了足球的快乐——我们没有 W 和 M 那样实力强横的队员，但我们并不孱弱，并且我强烈的感觉到我们一定可以胜利，因为此时此刻，我们是如此的信任彼此，这份信任让我们可以共享一切的荣耀和快乐！这就是足球！

在几近疯狂的几轮进攻之后，我们两度洞穿了邻班的大门，4：2，我们结束了这场辛苦的比赛，要不是因为地面简直就是一片沼泽，我一定会躺在地上和我的队友们抱成一团......

邻班的 W 和 M 依旧是那副不可一世的样子，似乎这场比赛完全是玩玩而已，又想起了诸如："鹰有时候飞的比鸡还底，但鸡永远不能......"之类的"豪言壮语"......可我心里非常明白，W 和 M 彻底的失败了！

德国队似乎从类没有技术精妙，脚法擅长的队员，尤其是这界杯赛中，巴拉克、克罗泽这些队员我想也很难和罗纳尔多、卡卡、费戈、齐达内之类的球员并列巨星的行列，但是他们依然凭借着钢铁般的意志冲击在世界杯的赛场上，已经打入 5 球，完全可以问鼎本届金靴奖，并且有机会冲击"德国史上世界杯最佳射手"的克罗泽依然不遗余力的给波多尔斯基传球，而队长巴拉克更是拼尽体力，积极的参与回防，在德国队门前几次险情中，都可以看见巴拉克回防的身影......德国队中没有天才，可他们却在不断的创造着奇迹！

家里的"卫生委员"（偶老婆，参见'人间二十年'）永远不会理解我为什么会因为一个远在千里之外和我没有丝毫相干的球队大喜大悲，或者女人都根本无从理解在那个小小的足球中，为什么会寄予男人那么多的情怀。我一直觉得，每一支球队，都代表了一种精神，而每一个男人，也都会在这里找到自己认可的人生信条或是处事理念；巴西闲庭信步般的游刃有余；法国艺术化的烂漫表演；抑或是荷兰橙色浪

潮中的冲击和激情；抑或是意大利蓝色云层中雷霆万钧的那道闪电......而德国承载的永远是钢铁般的意志和打拼到最后一刻的勇气和决心......每个男人都希望自己心仪的球队得到最后胜利，我想归根结底，是因为希望自己认可的那种精神，能够被世界所承认而已吧......

我不是什么天才，不过一届凡人，在这几十年的人生阅历中我深深的感觉到只有一分耕耘才可能获得一份收获，而有时甚至是一无所获，可唯有这样翻越过一道道辛苦的巅峰，我才真正的感觉到自己是如此这般真切的活着。我永远感谢身边的朋友，因为信任，我们可以共享荣耀；因为信赖，我们可以永远搀扶着创造明天的奇迹！

结语：我不算是个真正的球迷，但德国队的精神却是承载了我人生的信念和理想，我将永远支持这支队伍，也祝其它所有的球队，好运！

以上：这篇文章大约是应该放到足球区的，可是我依然倔强的想把它放在这里，斑竹原谅我的任性吧......感谢！

两口子游戏史

李其

FC 时代就不说了，最近又想再买个 FC 玩玩，可是买不到那些经典卡带；还想买个 MD，玩玩幽游白书，在 PC 上玩实在不爽啊，无法斜上斜下的按键```

PS 时代：

天诛 1：虽然现在看来画面不好，但是当时相当乐此不疲，连一开始的训练关卡音乐都忘不了，每关的音乐都是收藏的重点对象，那更包括开场动画和其音乐。各关的场景都比较宏大，包括古代居民区，河边军舰，下雪的商人住家，高高的塔，阴森的大庙群，地下的岩浆洞迷宫，森林中布满无底洞和野兽的山洞，长着救命药草的大山，屋里屋顶都是观光胜地，只是，为什么敌人忍者们为什么不会游泳？性感的男忍者力丸最后英勇的“死”在山洞里实在感人```

天诛 2：前传，讲述三个弟子走不同的路各自发展的故事；开场音乐是历代中最好听的，也是歌词最短的；关卡设计精妙，即使路线场景一样，三大主人公的视点也不一样，同一段剧情用 3 种不同视角来演绎，更何况大多数的关卡是不一样的；背景没有音乐，但是风光更加阳光明媚，动作也更英武，如收放剑这一性感动作；可以潜水，在大海中潜水，碰到鲨鱼是多么紧张的历险；而突然冲出水面暗杀敌人的动作一气呵成实在过瘾！

剧情方面，不再有鬼神，而是类似天诛红，讲的是一个大波妹忍者不但喜欢在保守古代大胆的暴露自己的胸部，还喜欢走出黑暗当一个正大光明的忍者，她的身材使龙丸着迷并以命相许，即使恢复记忆仍然爱着她，而力丸在失去师傅和全村人后，慢慢的长大学会忍耐控制愤怒，并最终大义灭亲报了愁，至于彩女，虽然小时候那么丑，但是工夫了得，思念着龙丸的她不因为失去他而难过，想起她还有公主，躺在战乱过后的海面上漂浮着的独木舟上，听着重新编曲的主题曲，她也有了活下去的动力；隐藏结局中，自始至终长的很面熟的那个敌人，最后终于亮出了他的身份，原来是鬼阴，他正在为了天诛 1 中的失败而准备着```

非常耐玩的一款作品，无论剧情，音乐，关卡，人物，动作，道具，隐藏要素，动画方面都无可挑剔，两男一女的关卡场景都不尽相同，高智商的敌人，宏大的场景更是让人难忘。我常常和小猪挑战每关的最高分，有时候会因为被狗狗发现而扣分输掉，真是郁闷啊```

生化危机 1：开山作品，不再多说，即使没有吓的和我一样扔掉手柄，内心的震撼相信每个玩家都有```

生化危机 2：当年那阵谁不玩？4 条主线，3 个隐藏大游戏，互相补充的剧情，是啊，谁没玩过```

生化危机 3：有难度的一个游戏（heavy mode），比较长的流程，难忘的追击者，但是感觉象是炒冷饭，不管怎样，即使好多人把它当成生化 1.5，还是值得一玩```另外女主角的那身装备实在性感```

恐龙危机 1：4 个结局的恐怖游戏，不错的悬疑剧情，有难度的敌人，高科技的场景，侏罗纪公园的余热，百万大作，有趣的解迷，不可不玩```

恐龙危机 2：PS 末期最大作品，爽快的恐龙猎人类型，优秀的画面，大量的武器，超大森林场景，精美的动画，不可不玩啊，只不过风格和 1 代截然不同，恐怖压抑感和解迷荡然无存，代替的只是屠杀大批大批的恐龙的爽快感```

山脊赛车 4：朋友们聚会时，以及即使现在，我和小猪也常常开 R4 比赛，至今仍在为某些弯道而努力

练习华丽甩尾中，虽然赛道颇少，但是个人有个人的主场，连各赛道的音乐也难忘```

寂静岭 1：对语言有较高的要求，连我这种 8 级嘿嘿也得边玩边查字典，系列的灵魂人物 alyssa 在本作中是详尽描述，对于后几代的世界观也是奠定坚实基础，个人认为最恐怖的游戏之一，是后几代无法比拟的，对于大雾，黑暗，学校，医院，下水道，小镇都给我留下了很深的印象，相信没有人听到 LISA 的告白会无动于衷，没有人不感慨 alyssa 的悲惨童年，也许也会有人象我一样，在静静看着 lisa 遗留的日记时流下眼泪吧。

寄生前夜 2：对着变异怪物在真实世界里放各种属性魔法是不是不伦不类？不管怎样还是挺新鲜的！只是没有通关```虽然动画精美女主角漂亮，但是演员们都是哑巴。

最终幻想 8：小猪的最爱，而我，碰也没碰过，但是仍然无人不晓，对于主题曲，更是全国最爱，上高中时，周围的男男女女都在为之疯狂，里面的爱情也是早有所闻，为什么没有中文版呢？（好象 PC 有吧），对了，那首 eyes on me 是日本史上第一次由国外歌手演唱的最受欢迎歌曲吧，那个榜名忘了，好象是 oricon?

PS2 时代：

记得我俩刚考完研的第一天，就一起去买 PS2，回家后不会开机，打电话问问后，才知道了原来开关键不是一直按住，而是按一下即可；BOSS 千叮咛万嘱咐，一定要卡好盘，我们每次都是仔细确认；面对第一次买的 20 盘游戏，不知道该从何玩起，如今面对幸福的爱机，真是快乐的感慨啊```

天诛 3 日版：俩人抢着玩的游戏，但是失望很大，因为我俩都太喜欢 2 代，而 3 代则是完全 1 代的延续，不论是剧情，操作，人物，关卡，所有都是和 1 代完全相似，不过在力丸的第一关卡，响起那熟悉的 1 代第一关的音乐，真的超级兴奋和怀念啊！有些关卡还比较恐怖，难度也不小，力丸在里面动作更帅，只是变胖了些```粘在天花板的动作也很拉风，虽然不太实用。至于那个和尚，有人喜欢吗？亮点在于双人任务模式，非常有难度，敌人 AI 很高，我俩两人配合默契是必须的，通关时间也是历代耗时最多的```而本作的双 CD 原声也是游戏史上最值得收藏的 OST 之一，不论是关卡音乐（幽雅的竹林），还是气势的 BOSS 战配乐，还是菜单的音乐，都是荡气回肠终生难忘```

不知道有没有日语发音，英文字幕的版本呢？我的是英文发音，日语字幕和菜单，听着日本忍者们一口流利的英文很不舒服。

天诛红（中文版，美版）：最难的一代，原因没有前几代强大的秘籍不说，敌人的 AI 非常高，不但当感觉不对时会跑过来查看，改变巡逻路线，密集，连普通杂兵不论男女，都有一击毙杀主角的能力（抹脖子），忍术和道具（致命陀螺）。关卡场景都很有江湖味道，没加如鬼神的设定使得本作也更现实，而一个接一个性格鲜明的 BOSS 们更是增色不少，各种带 X 光的忍杀动作也很眩，实用的奥义也很有看头，如 6 秒隐身，连击（一气打掉敌人 70%的生命），扭脖子（能直接扭死大多数 BOSS），最抢眼的就是忍杀乱舞了，最后一关我曾经实行过 6 对忍杀乱舞，利用各种道具把敌人引在一起暗杀实在是过瘾。

作为外传，没有出现力丸固然失望，但是看着彩女已经成为那么成熟的一个女忍者，对于人生，江湖，她的所有感触都在冷漠的表情，深沉的语调中体现出来，未尝不是玩家的福分（胸部和脸蛋也是越变越大越变越美）；而凛，这个初出茅庐的小姑娘，人生的沧桑和快速的长大都在这个报仇故事中完成，让人为她感动而怜惜；前几代缺乏人物刻画的缺点在本作中终于全部改善！

虽然只有一张 CD 的原声带，但是音乐非常悦耳，除了高亢的主题曲，各关卡时而阴森，时而美丽，时而喧闹，配上各关的场景，如透着月光的森林，在屋顶上顶着大圆月跟踪街道上的最终 BOSS，小桥流水的竹林，打雷下雨中的悬崖深山，也是值得收藏的 OST 之一。

强烈推荐日版或中文版，因为美版无法在三流配音中体现人物个性，而彩女的成熟沧桑杀手个性，凛初

出茅庐的个性都在日语中淋漓尽致表现出来。

火暴狂飚 3 和复仇（美版）：欲罢不能！当咬牙切齿的把对手车撞进湖中，悬崖或者原始亚洲沿海森林里时，当不管三七二十一直直撞上迎面开来的大卡车并任由自己的爱车向前飞出几十米甚至飞到高架桥上去，看到高台就开上去再飞下来砸在对手车上，实在爽的口水流下来也全然不知！唯一的缺点就是俩人对战时，结束的太快（10 辆就结束），但是没有人不期待马上发行的 BURNOUT 5！

生化危机爆发 1&2（日版美版）：纯正生化 FAN 必收作品，不但重现了当年熟悉的各个场景，全新的各场剧情，对于 2，3 代的剧情也有补完，画面精美，音乐也是颇有大片气势，关卡设置合理，联机更是乐趣无穷，期待爆发 3。

生化危机代号：维罗尼卡（日版美版）：本来很期待的作品，因为当年没有 NGC 也没有 DC，当买到这款 PS2 移植作品时还是很激动的；但是由于对超人 CLAIRE 的偏见（2 代中的小女孩一下变成连007 都自叹不如的超高难度特技的特工），至今我也不喜欢这款作品；场景虽大但是给人印象不深，颜色太暗，单调，动作僵硬，武器少，流程虽长但是没有必要，大帅哥 CHRIS 在里面和小毛孩子一样，跟 NGC 版中又黑又帅又男人的他有天壤之别；但是还是有优点的，如剧情的复杂，人物的详尽刻画，以及超人气偶像 wesker 狂揍 claire 兄妹的影象```

生化危机 4（欧版）：连小猪都抢着玩了，可见受欢迎程度吧。漫长的剧情，紧张刺激加高潮迭起的战斗，紧张的大小 BOSS 战，旧情人的重逢，经典生化 2 表里关的设定，久违又全新感受的生化，第一次弹尽粮绝时的无奈，第一次见再生者时的胆怯，第一次被电锯下脑袋的战栗，第一次用刀划死爱死你时的莫名其妙，第一次使用狙击时那帅气的上膛动作，现在想起来仍然很激动。唯一的遗憾就是wesker 没在身边啊，和生化 0 一样，只出现在影象中。

狂乱古城（美版日版）：本期待复杂的优秀剧情，但是失望了，本作只是以一个被绑架的女孩的眼光来一同体验故事，她知道多少，我们就知道多少，可惜她不知道多少，而且她也不想知道那么多，关于永生，炼金术，古堡，主人，她都不想知道，只能留给我们去猜；故事中她没有战斗力，唯一能帮助她的就是可爱的狗狗 hewie，大多数时间她都是在躲啊躲，如果被发现了她就会去紧张到撞墙，当她最后终于逃出古堡后，她关上了大门把所有的一切都留在了后面，就象我对待这张盘一样```

怪物猎人 2（伪中文版）：听说很多两口子都是这样玩的：一人白天在村子里生活，一人出去打猎，我好羡慕，虽然买来了号称中文版，可是除了开始菜单，我再也没看到中文字，于是就放弃了；如果买到了美版，我一定开战，至少美版不会象所谓中文版骗人。CAPCOM，不愧是天尊啊。

杀手 7（美版）：已经买了美版了，还没玩，我一直觉得这个游戏一定很适合我，期待尝试！

大神（美版）：和平时 CAPCOM 的游戏一样，漫长的过场动画无法过，又不好看又乌鸦乌鸦的听不懂，使我暂时放弃了这个游戏，但是一旦开始了，我一定会继续下去，直到通关。游戏初期，对于操作的流畅，画面的全新风格，幽雅的音乐，独特的战斗模式，随意画画的功能，都给人留下了深刻印象```
寂静岭 2（日版）：伟大的爱情写实游戏。求求上帝不要拍成电影。虽然部分场景炒冷饭，但是音乐绝对是史上最优秀的 OST 之一，动人的爱情自然少不了感人的音乐啊。而且本作前所未有的对寂静岭的历史进行了详细的介绍和调查，并且和“罪人”的心路紧紧联系着，甚至连怪物，场景，配角，道具都有着不仅是表面的深层含义；非常有个性的是，本作和前代的主题一点也不同，仅仅借用了前代的名称，如果把“寂静岭”换成其他地点的名称依然是款伟大的游戏。称为最深度的游戏，不介意吧。

寂静岭 3（美版）：很俗的续作，故事紧跟着 1 代，但是远没有一代原创经典，也原不及 2 代的主题革新，本作中还有大量的迷没有揭开，也许为以后留伏笔吧。故事很简单，就是讲一个普通的小女孩--alyssa 的转世为父亲报仇的事，从那简单的结局来看，本作注定了就是那么简单。音乐仍然保持水准，部分场景仍然炒冷饭。

寂静岭 4（日版）：除了音乐，所有部分貌似在革命，实际是在倒退。打赌寂静岭 5 绝对不会象本代，

肯定会回归从前的。所有场景都二次利用了一遍，让人厌烦，情节也没有什么亮点，虽然是从 2 代中的一个 MEMO 人物发展过来的。本作的素质对不起那恐怖的开场和优秀的 OST 音乐。

鬼武者 1（日版美版）：小猪的游戏，虽然画面精美，但是故事半吊子，好象资金不足，留给后面几代了。PS2 首部百万大作，金城武的卖力演出，缺点就是流程太短了！和源氏 1 媲美了。

鬼武者 2（日版美版）：在很多人眼中的神作，在我俩看来却体会不出神作的魅力，除了讨论男主角到底帅还是丑的针锋相对，本作中有很多场景在炒冷饭或者不断重复，不停的交换物品来创造不同的分之路线让人不耐烦，BOSS 战也太少，一闪要求太高也不爽。不知道为什么这么多人喜欢呢？

鬼武者 3（日版美版）：我俩都认为这款游戏比战神优秀多了，不论是大明星的人物演出，双 CD 的古典乐器加现代要素的交响乐，超长的流程和不停变换又不重复的各地宏大场景，多种武器，多种魔法，多种功能的羽衣，彻底发扬光大的一闪，连闪，十连斩，隐藏要素包括服装，小游戏，幻魔空间，甄子丹的功夫设计，连接不断性格鲜明的 BOSS 战，虽然时空转换造成不伦不类，但是剧情仍然值得欣赏，至少是三部曲的终结篇；还有，美国评选的史上最经典 CG（不是之一哦）就是本作的开场 CG```战神也不错，尤其是弑神的剧情和宏伟场景，只不过整部游戏都过于简洁。和以上的比比。

鬼武者无赖传（日版美版）：买了后悔。

新鬼武者（日版）：感觉画面在退步，人物太众多，操作更复杂，还没有通关哎，有空试试两人模式```

鬼泣 2（日版）：本以为，好多游戏 2 代都是最经典，可惜，本以为本作的双碟象生化危机 2 表里关一样构造，但是不是。动作太单调，对话出奇的少，场景重复太多，最惊讶的是女主角竟然那么丑```唯一难忘的就是几场体型悬殊的 BOSS 战了，为什么要双碟呢，哎。

鬼泣 3（日版美版）：超级爽快的战斗和节奏，DANTE 和 VIRGIL 帅的酷的那样，剧中的大量台词可以全部抄下来当作老美幽默来学习，BOSS 战又多又爽，多打几遍也不会烦还意犹未尽，各隐藏小关也具挑战力，不可不玩啊。DANTE 终于不再颓废，又加上一个双胞胎哥哥，double cool!

战神（美版）：一开始我俩的确欲罢不能抢着玩，第一次听到这么古典的神话配乐，第一次看到只会出现在书中描述的古希腊如今在电视上清晰的表现出来，第一场 BOSS 战绝对算得是史上最难忘最气势的 BOSS 战之一，估计胆小的人都不敢打这三条"龙"；本来就人人感兴趣的希腊神话，优秀的原创剧情，第一次让我目瞪口呆的露点画面和性爱声音，史上最性感的纯男人男主角 KRETOS，还记得在ＴＩＴＡＮ身上爬山时，ＴＩＴＡＮ身上的大铁链一望无际；还记得在天界，能看到万丈深渊的遥远的另一头有三千尺的大瀑布和在悬崖峭壁上的水池，没想到在水底游啊游，竟然游到了那个水池里，激动的我立刻顺着瀑布跳了下去```只不过游戏按键操作比较简单，武器魔法都比较简易，升级系统也很单调，隐藏要素和 2 周目更新太少，流程少短，而且希腊众神感谢车田正美，应该是身穿闪亮圣衣的帅哥哥，在本作中都是老头子让人看的不舒服。呵呵。

黑客帝国：尼奥之路（中文版）：当时的确不信邪，虽然好多人抱怨这个游戏不好，强制死机，但是我还是一意孤行的试了；正当我愁着什么时候通关结束这场眩晕视角别扭动作场景混乱粗糙剧情胡说八道（相对电影版）的噩梦时，那个强制死机出现了，谢天谢地！对了，为了找存盘点我强行连通了很多关都没有找到，已经深夜了，于是关机，至今也没找到何时何地存盘```

源氏（日版中文版）：虽然开头 CG 当然远不及鬼武者三，但是一上来就在那花草盛开的深山中，还是一下就被吸引了，虽然不懂那段历史，但是剧情真的还挺吸引人，至少跑遍了天上地上地下，音乐也很优美，简化了的一闪不用再狂点防御键弄弹一闪了，放慢动作的一闪同闪亮的一闪一样具有观赏性，幽雅的音乐一直常伴耳边，鲜明对比的双主人公即使重新过某一地图也不会让人觉得烦，走在庙顶瓦片上的声音是非常好听的音效，虽然流程有点短（至少比鬼武者 1 长些），但是整体素质还是很高的，期待 2 代！（主人公不知什么心情改变了发型，难得的好看啊！）

零（日版美版）：突然的惊吓造成首次的破口大骂，这的确是难得的经历！虽然跑以来很难受让人烦躁，但是静下心来阅读一本本古书也是很悠闲的一件事，何况剧情那么感人，复杂，值得研究。主人公的脸孔虽不象正常人类，但是感情是一同的；战斗很有乐趣；场景虽然有限，而且都是发生在夜晚，但是随时都有被惊吓的危险，强烈推荐。

零红蝶（日版美版）：因为女主角们很漂亮，虽然有些卡通化，但是我和小猪都抢着玩这个游戏，本作在剧情，人物刻画，战斗，画面，隐藏要素上都有大幅度强化和复杂化，遗憾的是没有前作恐怖（除了被打雷那声吓着了），而且行动不便的缺点仍然没有改进。连胆小的好朋友乐乐在看了游戏后都立刻挥墨作画一张，可见本作真是人见人爱啊。史上最感人的 AVG 游戏之一，"完美在 2 代"定律，不可不玩。

零刺青之声（日版美版）：大杂烩，和前两代都密不可分，剧情同样优秀，虽然地图上有些牵强，但无论是剧情，人物，战斗都更进一步发展和复杂，本作的重点放在剧情补完上，因此恐怖程度大幅度减少，同样是强烈推荐作品。

九怨（日版美版）：既然是 from software 出品，人物的造型，动作和场景都很象天诛，开场的 CG 虽然有些恐怖但是感觉不成熟，因为还未通关，慢慢来吧。

忍（美版）：很酷，没玩。

女忍（中文版）：更喜欢男忍，没玩。

ICO（中文版）：好多人心中的神作，依然，到我俩这里就变成了普通作品。可能是先玩旺达与巨像的原因，感觉本作情节拖拉，场景诡异不合乎情理（本人是建筑大学毕业，呵呵，对其中的建筑物感觉很不合理），动作要素和解迷要素都远不及同类作品如波斯王子和古墓丽影，不清楚本作出世的理由，也不知道感人在哪。真是越大期望，越失望```

旺达与巨像（中文版）：无论是剧情，音乐，动作，操作，场景，创意，一切的一切都无可挑剔：无言的剧本，坚贞不移的爱情，悲愤激昂的音乐，逼真的动作，宏大的未知世界地图详细到每棵草，每个小动物，没有杂兵的 AVG 创意，具有难度并考验耐度的战斗，以及如同老人讲述爱情道理的童话式寓言，丰富的隐藏要素，这样无可挑剔的完美，不是神作是什么。

死魂曲 1—2（中文版）：本来无限复杂的优秀原创剧情，被数不过来的主人公们和断断续续的时间线打成七零八落，尽管如此，本作仍然是款创意度十分的革命作品，全新的真实困难生存使它在恐怖度上不亚于零，利用独特的幻视功能打造全新的合金装备式潜入系统，独特的影象处理方式，剧本构建中的复杂关联，剧中人物的表情，动作，声音都是当今游戏界中最接近真实的，而且 1 代也是唯一的普通话配音 AVG 游戏，即使没胆玩到最后，也该收藏纪念。

玫瑰法则（中文版）：平淡，还没通关，但是不吓人，剧情满有吸引力，期待通关。

捉猴啦 3（中文版）：视角的眩晕和对其中恶搞的不懂导致了我俩的半途而废```

山脊赛车 5（日版）：无论在画面，音乐，赛道，车，模式各方面都大大超越 4 代，但是为什么我们还是更喜欢玩 4 代呢？

GT4（中文版）：注意，我俩是先玩的火暴狂飙后再玩的 GT，导致把加速键都快按烂了都加不起速来，渴望的"真实"甩尾却总是撞墙，被别人骂到"GT 才是王道"以及看到 GT 的销量后，仍然毅然决定放弃！

圣斗士：12 宫和冥王篇（日版欧版）：被小猪称为垃圾的作品，我却乐此不疲的通了个关！虽然觉得没有王法了操作黄金哥哥们时被小强们打的毫无招架之力，但是在不泄的努力和狗屎运下，终于通关！而冥王篇，大概是我特别想看动画版，所以跌落深谷的失望，象个半成品一样却竟然不在"冥王篇"后面加上"一"或者"上"，真是越想越气```唯一的好处是，原著中五花八门的招式们，终于学会了官方英文翻

译：星尘灭绝：star dust extinction!

勇者斗恶龙 8（美版）：既然是当年销量冠军，又是散装光盘，那就买一个呗，反正不玩就不玩了。

龙珠 Z3（日版）：对于故事模式实在没有看全套漫画看的舒服过瘾，于是只用来和小猪对战了，的确是没有原著好嘛```
真人快打欺骗：没有观赏 fatality 模式，我只能一个个的耗时去试，实在不人性化的设计；征服模式比较耐玩，场景世界都很宏大奇异，从头到尾玩一遍的确感觉出了主人公的老去，隐藏要素也十分丰富，但是弄的那么难取得，我是没有耐心了```

真人快打少林武曾：难得的双人过关游戏！比合金弹头，忍者神龟好玩多了！强烈推荐 2 人作战！依旧，隐藏要素十分丰富，而且，fatality 被简化到平民化时代，十分讨好的设定，唯一遗憾的就是才有 4 个主人公操作（你还想要几个啊），如果能象对战模式中的人那么多就好了```

真人快打末日战场：本以为本作会是少林武曾的加强版，却大大失望，本作在各个方面都十分简陋，无论是剧情，场景，人物，动作，音乐等，恶劣的表现，虽然 fatality 更为简化，但是随之动作也变的简化，唯一的优点就是对战模式有长进，人物也增多。征服模式简直不值得一玩。更别说赛车模式了，更不伦不类。

合金弹头系列：虽然是两人的爱好，但是本系列象是一次性游戏，玩过就算，乱哄哄的场景和音乐使每作都没有给人留下深刻印象，但是仍然值得一次性试试一次打穿的。

忍者神龟 2：视角实在没有 FC 时代的经典，于是放弃。

冰河世纪 2：虽然电影好看，但是游戏一般般，没什么亮点。

毁灭全人类 1—2：虽然小猪和其他评论人一样十分讨厌这个变态游戏和它的创意，但是我相当喜欢！我并不象他们重点在乎游戏中屠杀平民百姓，实际上游戏的初衷也不在此。本作就是一款幽默的喜剧，大到讽刺美国政府的剧情小到外星人之间的对话还有探听大街上男男女女的心思都非常有意思，不论是农村田园，海边小镇还是大都市，游戏中都详细刻画，无论是用飞行器还是操作飞碟都是游戏史上全新的体验，值得一玩。

忍道（日版）：习惯了天诛，还真不习惯这款作品，打算购入英文版后，再好好领略一番全新忍者剧情和那大量的分支任务吧。

多罗罗（中文版）：小猪喜欢的作品，我有机会一定好好打一遍。

侍道 2，西部牛崽：买了还没玩，感觉动作很僵硬。
真实犯罪：纽约：非常喜欢的一部作品，不但真实刻画脏乱的大都市纽约，剧中的人物发展方向配着不同口气的英语，不断的支线任务使得任何有正义感的人都会去管制和参加，没事时用一句"new york fucking police"拦住一量跑车然后满城兜风也是不错的，何况车里还有大量的音乐等你播放。强烈推荐。

GTA san andreas：没有认真玩，日后有机会再说吧。似乎地图系统不太便民。

SSX ON TOUR：类似火暴狂飙的滑雪游戏，的确很爽，运动类的玩家理应收藏。只不过不太真实（火暴狂飙就真实啊？偏见！）。

SONIC RIDER：对 SONIC 没有情感的玩家是否对本作毫无耐性？本以为和火暴狂飙一样超速的，但是事实并非如此。

超能力战警：一直很想去试的游戏，攻略也准备好了，就差东风了。

兽王记（中文版）：本来是小猪买的，但是一开始我嘲笑画面不好于是就放弃了，没想到还是我玩起来并通关了。既然是全中文游戏而且在上海由中国人制作，当然要试试了，虽然剧情突兀，但是打斗场面还是不错的，各种超能力变身也很有看头，最终 BOSS 似乎没有金手指就无法打败，总的说来，这更象款画面优秀的 PS1 作品```

恶魔城黑暗的诅咒（美版）：没有玩过月下，所以试试本作，但是出了一门又一门，发现场景在无限的重复中，而且主人公跑起来和寂静岭男主角们动作相象，放弃了本游戏。但是我还是很想了解剧情的，尤其是那个 CC 男，似乎他的命运很悲惨，也许因此，我要忍耐着打穿这个游戏了。

NANOBREAKER：据说是 KONAMI 公司在出 3D 版恶魔城前的实验品，也是小猪的游戏，但是都放弃了，理应不错的吧，挺欧美风格的。

WE 系列（日版美版中文版）：连欧美都评分都接近满分，本系列绝对是世界第一足球游戏啊。

NBA 2K6，LIVE 06：受不了人物的瞬移和漂移，于是放弃。

最终幻想 10，10-2，12，7 外传（日版美版）：这些都是小猪的游戏，而且我俩都没有玩，即使用了金手指，还是没兴趣。但是每次听到李秀英的主题曲，总有想玩的冲动```

神拳（日版）：小猪手太拙，没法狂按键，只能交给我了，不过还得排着队，以后再说吧。

火影忍者 3（日版）：小猪的游戏，半途而废，希望有美版。

杀手血钱：太难，虽然很吸引人，自由度也非常高，但是太难了，骄傲的放弃了。

黑煞（日版）：没觉得画面多好，反而觉得很粗糙，从以上的列表可以看出我不喜好 FPS，所以，过了第一关就头晕的放弃了。

华氏：排完队，一定尝试这款据说有个性的 AVG```

斯巴达勇士：和战神媲美？！拉倒吧。儿戏。后悔买了。

古墓丽影传奇：动作，剧情，配音，台词，解迷，战斗，都中归中矩，即使为了欣赏 LAURA 是如何在过场中死来死去，也值得一玩。

绝体绝命都市 2：如果有美版，我一定通关这个 AVG 作品，无奈日语苦手。

波斯王子 2，3：总感觉这游戏中的 BUG 太多，战斗乱七八糟，但是小猪还是把它通了，至于 3 代，太难了，而且失去新意，于是也放弃了。

魂斗罗真，新：用了金手指后，感慨就是，哇，用了金手指都费了 200 多条命，如果不用，怎么通关啊```我俩只把它当成合金弹头来玩的，莫嘲笑```

铁拳 5：买了没玩。

爆裂行警：因为喜欢 bruce willis，于是我俩买了这款游戏，可惜流程超级短，不过瘾。

最终漫画联盟：实在受不了美式的肤浅，于是放弃。

龙如（美版）：虽然画面不怎的，但是据说剧情那么好，还是硬着头皮玩了。正在进行中，期待通关```

还有一些盘玩了一下就收藏起来了，如幽游白书，山脊赛车进化等等```

NGC 篇：

因为对生化危机的狂爱，在犹豫了多年之后，终于心头一热，狠心花了 1000 大洋，把紫色的 NGC 抱回了家，至今，仍然只有生化的盘，而 MGS，还是没玩。小猪说 NGC 上的玛丽系列也很好玩，期待双人游戏，最后发现，原来只有一个手柄```

生化危机 0：史上最多 CG 生化，可惜和流程都没什么关系，象是一个资料片，本来很期待身边出现 wesker 和 berkin，但是他们只出现在遥远的 CG 中```双人作战也使得本作成了生化系列中最简单的一部，尤其是当两人都有重型武器后。画面当然美的不说，每次朋友们去我家，我都要他们看看火车顶山风雨交加的惊叹画面；音乐也属上乘之作，尤其是在研究所里，阴沉的音乐让人很难忘；唯一的缺点就是剧情太短了，这也许和资金不够有关系吧。因为在玩本作前，没有观赏过任何消息，功略，所以玩起来相当带劲和充满惊喜，我想在玩生化 5 时也要这么做，在试玩之前最好连主角是谁都不要知道！

生化危机 1 妇科版：好帅的 CHRIS，好傻的 JILL（简直和 3 代中的猛美女不是一个人），好美的画面，好大的蛇，唯一的一款生化让我舍不得跑起来，每个静态画面都要慢慢走，慢慢欣赏，不过现在仍然感觉故事有些虎头蛇尾（研究所那段作为结尾太短了），加进的 LISA 一家人剧情相当感人，生化史上最多的 ENDING，相信大多数亚洲人买 NGC 是为了这款游戏吧```

我觉得历代生化中的解迷的出现，本作是最有说服力的，因为 trevor 建造这个别墅本来就是为了不让人活着出去，这有理由在别墅中出现大量的迷题；而 2 代中的警察局，3 代中的城市和钟楼，BHCV 中的 ASHFORD 别墅和军事基地，是没有出现迷题的理由的```

生化危机 4： 我是先玩的 PS2 版，再回过头来玩 NGC 版的，但是感觉画面如果不仔细看并没有太大区别，而且没有 ADA 的里线剧情，让人感觉不完美。由于没有第一时间和全世界一起享受第一波的生化 4，所以现在再回想并没有激动，实在可惜```

生化危机 2：当年在 PS 版时都看不清人脸，现在可以了，但是这样 NGC 版本和 PC 版有什么区别呢？遗憾```

生化危机 3：同上。

生化危机维罗尼卡：同上。

合金装备系列：因为 3 部作品都没有玩，所以把 PS2 版的 MGS2，3 放在了 NGC 版的双蛇之后了，打算从本作开始 MGS 之旅。只是，和小猪都不感兴趣，即使再优秀，再感人，得何时开战呢```希望尽快吧```

金手指：由于没有人指导（我不是在说 JS），一开始我花了 75 元买了 AR3 金手指，在多次摸索实验后，我发现 AR3 好多码和 AR2 不通用，也不好找，还得占用一个记忆卡槽；于是花了 4 元买了一个 PS2 软件合集，里面不但有记忆卡文件转 U 盘功能，还有超级好用的金手指 XPV4，不但密码输入非常快捷，也无须硬件支持，真是一个大好软件啊，哇哈哈```

总结，现在虽然还有一些游戏没玩，但是不是很感兴趣了，平时有时间更愿意回顾一下那些热中的老游戏，不管怎样，一开始起来就得结束，那些没有通的游戏，一定要通的。现在更期待 1，双人游戏；2，恐怖游戏（反正每次身边都有人陪着，不怕）；3，PS3（因为生化 5 吧，打算一起入手的）。

附：打击环境和全部游戏集合（感谢中国大陆 go-vern-ment 政策，我无法在国内买到正版，即使买到也是违法走私的，所以不得已，只能买散装光盘咯，莫 BS 我们```）：
自暴内容：长虹 29 电视（好老啊），7 万 PS2，PS ONE，NGC，所有碟（CD，DVD，游戏盘，

VCD），所有电软+游戏机+生化 10 年典藏+零镇魂歌+打印的攻略，FC，小音响，DVD，录象机，卫星电视接收器```





就像小时候爬煤堆一样---从 FC 到 360---我的游戏人生

绯 fl

FC 到 360

引子

我是个念旧的人 什么东西都舍不得扔
此外我还是个记性很不错的人 所以小时候的记忆都差不多能重新读取
下文记录了一个经常跳跃性（看过下文就理解为什么了）的玩家的游戏经历

档位一：FC 之前
1983 年 我出生在海岛上 大连的朋友应该知道咱们的生猛海鲜大多来自我出生的那个岛
岛上的生活极大程度上完全不同于城市
我爹驻军在那岛上的年代 别说游戏厅 连电视都是数十户人家有一台黑白电视
经常一到晚上有电视的人家就把电视搬出来娱乐大众 于是一群男男女女老老少少 都聚在一起看仅有的几个频道
在娱乐活动不多的情况下 （那时候岛上很少有电灯 一到晚上真的是伸手不见五指 根本没人入夜还在外面走动） 电视成了大家唯一的消遣
记忆中那时候 本来频道就少 岛上信号还不好 仅能接收到一个频道 那个频道每晚只放 3 个节目 其中之一是新闻联播
剩下两个是《射雕英雄传》和一部很神奇的《花仙子》

后来在变宅了之后一次偶然竟然发现老爹老娘很认真地看过《花仙子》 震惊不已.......

那时候小孩子的娱乐活动基本上包括：爬煤堆（大连的朋友请用大连话念） 洗海澡 等
更多的是 放纵的在各种天气下奔跑
现在想想 高中后已经很少有那么单纯得快乐过了 甚至 有的时候连笑的方法都忘记了

后来为了上学（我老娘在岛上唯一的高中教语文 深深看透了岛上那仅有的可怜的教育水平） 全家搬到了大连市内
由于那个时候家里条件很困难 碾转搬了好几次家 甚至有时候搬家是为了让我上一个好一点的幼儿园
恩 真的觉得老爹老娘那时候真不容易
这时候对娱乐的概念还停留在动物园 游乐场 海边等地
当然 还是有爬煤堆~

上小学前 老爹觉得应该让我学点特长 而他给 5 岁的我选择的竟然是日语~
现在想想我爹还真是很神奇 那个年代就有双语教学的忧患意识~
于是从那时起学了 4 年日语 后来上大学还选日语作为第二外语（为什么是第二 以后再说）

现在想想 还是很怀念那个没有电脑 没有家用主机 只有以放纵的奔跑和爬煤堆最为娱乐的时代
那个 纯真的 纯粹的 快乐年代

档位二：FC 时代
小学一年级时（1991 年） 某天例行放学爬完煤堆之后 回家后发现桌上有一大盒新鲜玩意
那时候家很小 多了什么一眼就看得出来
刚学会几个字的我勉强认出上面写的"智力开发器"
这 就是我与 FC 的第一次亲密接触
现在想想 那部 FC 是灰色的 不是经典的红色 而且也不知道是什么牌子 只记得"智力开发器"这几个字

呵呵 这名字却是很神奇

那年无知的我根本不知道这是个虾米玩意儿 而在之后老爹没说关于它的任何东西就把它收起来了 于是我理所当然的认为那玩意儿是"大人的东西" 与我无关

后来那个学期结束时 老爹才把它拿出来告诉我那是可以玩的 于是我第一次发现
原来 居然可以在电视里爬煤堆！！！

记得那时唯一的一盘游戏是随机附送的 23 合一 超级玛莉 水管二代 小蜜蜂 坦克等一批经典都在里面
不过那时候由于老爹的军人风格 即使是放假每天也只能玩一个小时 于是基本没几个翻过的（就是所谓的爆机 大连话 呵呵）
超级玛莉竟然是大学时用电脑上模拟器翻的 后来还玩的炉火纯青 以至于室友切磋魔兽时一回头就看见我在那裂砖破瓦吃蘑菇......

不过后来老爹军人风格的另一个特点突然爆发：他喜欢战争题材的游戏
于是那个 23 合一中的坦克是那盒卡带中唯一翻了的
那是个每关一黄一绿两辆坦克从老巢（一个鹰型碉堡）左右出现保护老巢的游戏
现在还记得 老爹玩那个时每关开始必定叫我按暂停（他的 2P 手柄没有暂停键）仔细研究那关关卡设置 然后告诉我到某个地方呆着什么也不用做只要往前开炮就行了
于是就在这种每关只做一件事情的情况下 坦克被我翻了
确切的说 是被我老爹翻了
现在想想 老爹那时候研究那游戏的精神绝对不亚于现在研究即时战略的职业玩家
他甚至钻研到不容许我吃三颗星星（升级武器用） 怕我武器太好一不小心走火把老家端了

后来老爹买了盘 8 合一 现在看那张 8 合一还真是很经典 游戏包括：
魂斗罗 绿色兵团 赤色要塞 热血高校 荒野大镖客（一直到大学都把这个游戏记成"荒野大嫖客"~）
老爹又开始疯狂研究赤色要塞 一开始我们爷俩连第一关都过不去 老爹一时兴起 竟然不知不觉和我玩了 3 个多小时 直到最后老娘出手没收作案工具才作罢
后来有一次我表哥老我家 这厮竟然一个人把赤色要塞过到第三关 让我和我老爹第一次见到了第二关的 4 个人头 boss 和第三关的军舰 boss
当时我没意识到的是老爹的斗志被强烈的点燃了

这种状态持续了一个学期 有一天老爹放学老爹突然破天荒的在平日（非节假日非寒暑假）打开 FC 随后我目瞪口呆的看着老爹把赤色要塞打到第 4 关沼泽那关 然后奇迹般地把魂斗罗打到第 6 关~
后来知道老爹竟然买了本游戏攻略 就是一本有着各种游戏要点秘籍的小册子

后来还买过一盘魂斗罗 2 再剩下就是跟朋友同学借游戏了

这里有段插曲 小学后来转学后 遇到一人：closer 此人家境殷实 家里有 FC 一部及数张卡代 此外 此人父母不限制他玩~
因此此人家成了我们几个小子休闲娱乐必去之处 而更有趣的是 此人对电子游戏极度不感兴趣 经常是我们一群人在他家玩 他一个人一边看一边说："这有啥好玩的？"
极度诡异~

后来印象比较深的是奶奶家隔壁一个大我几岁的小子 此厮那时候可以翻超级玛莉 而且可以把荒野大镖客打到第六关 我还从他那借了一盘有热血格斗和洛克人 2 印象深刻

FC 时代几个记忆深刻的游戏：
1. 超级玛莉： 这个就不多说了 现在我人在美国还时不时在电脑上玩一次 某次跟一帮美国人喝酒有人提议 CS 我趁有人重新安装 CS 时把这个水管工翻出来玩 竟然那一群人都围着我看 在我快速通过

跳关到第八大关并散装光盘时 一老美惊呼 "God! I have never been here! You're awsome~" 呵呵 感觉相当不错

2.　　热血格斗： 这是一个系列中的一款 其他包括 热血高校 热血足球 热血篮球 等等 这游戏的四人乱斗模式和不同关卡的环境设置（地雷 电网 等） 着实吸引了那时候我们一小群玩伴 现在还能记起那时为了选出那个会"滚"的角色（就是会把身体抱成一团滚过去无破绽攻击人的技能 类似街霸里的青狼）拼命记 CPU 出那名角色时的名字 好在我学过日语 记起来相对简单 呵呵

3.　　魂斗罗： 影响了一代人的惊世杰作 不多费口舌了

4.　　赤色要塞 & 坦克大战： 这两个游戏的地位和其他游戏是不同的 他们代表了我老爹的一段激情燃烧的岁月 永远怀念与老爹并肩作战的时光

后来这部 FC 不知到哪里去了 可能是老爹老妈送人了吧
直到现在我都不知道当初老爹出于什么目的和心情购买了这部 FC
恩 深深怀念这一部不知去向的 FC
以及它带给我的 可以与爬煤堆相提并论的快乐~

档位三：短暂的街机乱入
在我的 FC 时代中 曾有一段时间老爹莫名其妙的和别人合伙开了个街机厅
由于我从小家教比较严 老爹的军人风格也比较严重 那时的我并不会像论坛上如 alick126 命 这样的前辈那样对游戏如痴如醉 那时的我是 "有个玩的就很满足了 不行就出去爬煤堆~"
于是在我爹开街机厅时 我也是跟老爹去那里只是看别人玩 从不因为老爹是老板就吵闹着要玩 呵呵 还蛮懂事的吧

那时印象比较深的一个是三国志 2 这个堪称横板过关经典的游戏我只在老爹的店里玩过一次 还是想把每个人的动作看清（把选择框放在人物上会自动演示该角色出招的动作）而耽误时间选了黄忠 残念……

而另一个是经典的不能再经典的 1945 这游戏另一个使我印象深刻的原因 还是老爹会跟我一起玩 果然上阵父子兵战斗力强不是古人吹出来的~

此外还有一个比较令我惊艳的游戏是麻将 倒不是说我喜欢玩 实际上我现在现实中都不会打麻将 他让我印象深刻的是 一次我聚精会神地看一个大哥哥玩街霸 然后偶然回头惊见后面一麻将机上 有个女的脱衣服穿内衣的画面~
此画面让幼小没见过世面的我不禁对麻将机的存在产生了极度的怀疑

此前我一直认为游戏的存在是让我等玩家获得相当于爬煤堆的快乐
但这种恐怖的 "少儿不宜" 怎么使我产生那种快乐？
阿 大人的世界真可怕

呵呵 当时我确实是这么想的~

老爹的街机厅只存在了短短的一年 于是并没有对我产生深远的影响
除了那部麻将机……

档位四：电脑房时代
上初中后 我的游戏经验进行了第一次跳跃
此前我对 能在家里玩的游戏 仅限于 FC MD 和超任的存在我根本不清楚
直到有一次初中放学后 几个平时要好的同学在谈论一些我听不懂的东西 随后他们说找到一个好玩的地方 说是那地方叫 XX 电脑 里面有那时候还很神奇的电脑若干 同学 K 好奇问那地方的人那里是干什么的（真有种……） 那里的人说是办公的地方 K 听了无聊想走 那人又加了句："还可以玩游戏" 于是 K 成了我们第一个吃螃蟹的人
我在 K 的带领下初次接触了那个时代还很神秘的"电脑房"

K 问我想玩什么 我反问都有什么 他说有造坦克打仗的 有拿枪对打的......
拿枪对打？ 对打我明白 就像街霸那样 不过什么是拿枪对打？
然后我接触了平生第一个 FPS：Doom2

现在想想 从 1996 年一直到 2000 年 电脑房都是作为一种地下娱乐场所而存在
在那时 我们省吃俭用 从牙缝里挤出一小时 5 元的上网费 放学都是光速跑去占机位
然后一群人喧嚣的玩 Doom2 & Duke 毫无战术的红警 & C&C 直到后来的 CS 星际

在电脑房 我又找回了爬煤堆的快感

题外话 那时候老爹对电脑游戏深恶痛决 几次发现我去玩之后把我揍得皮开肉绽~
不过他到现在都不知道我那时已经在自家电脑安装了极品飞车 2 雷神之槌 3 和 callus 模拟器......

档位五：疯狂的大学
大学是一个容易让人放纵的地方
老爹认同大学只要考试都过能毕业就好 再加上我英语一直不错（大一过四级大二过六级）
老爹老妈就也不再管得那么严
那么 看不见就可以尽情地游戏

加上大学我是计算机专业 我们系别的没有 基本人手一部电脑
因此在这天时地利人合的环境下 CS 星际 魔兽 KOF97 遍地开花
过了两年 成果喜人

CS 荣登本班站队战术指挥 曾杀得本系其他站队狼狈逃窜 后来更购置罗技 MX500 鼠标 飞利浦耳机等专用设备
尤其值得一提的是本班女子 CSer 她们强大到三人可以拼枪法完胜我（兵器榜排行第二）和战队队长（枪法称霸）的组合 很强 很强

不过后来一个强大的模拟器"WinKwaks"的出现及其带来的联网功能让原本这些枪法犀利的 CSer 和战术诡异和魔兽选手相继开始投入到 KOF97 的厮杀中
后来到大四 魔兽世界 qq 游戏 卡丁车 劲舞团的出现 让这些战士都沉沦了

由于我从不玩网游 于是在这种情况下 我的超级玛莉爆机了~

档位六：家用机的崛起
家用机重新吸引我 是拜一个叫 oleg 的朋友所赐 此厮小学即为我死党 后来大学去了俄罗斯 其本人入手一部 DC 他朋友入手了神机 PS2 另一个朋友入手了 X-Box 当然 都是在俄罗斯玩 而放假回国 为了蒙骗家长 这三部主机就都出现在家教宽松的 oleg 家
于是 作为死党的我在那里同一时间体验了《生化危机：代号维罗尼卡》《莎木》《鬼泣》
从此被家用机打动

说起来 这小子还做过一个有趣的事 他第一次从俄罗斯回来就入手了 DC 然后他的同学都期待他回去带 n 多游戏来爽 结果此厮仅仅带了一个游戏 是的 一年就一个游戏
那个游戏是《灵魂能力》
他的观点是：一年时间一群人憋在一个地方天天只玩一个游戏 再回大连就能称霸大连各游戏厅了
结果这群人回来后真的在各地称霸《灵魂能力》 哈哈

这时候 已经是我的战友们逐个放下枪械刀剑 开始跳舞斗地主的时候了
已经无法从电脑上获得爬煤堆快感的我

第一次开始考虑家用机

档位七：America!!!
大学毕业后 我来到了美国 读 MBA
在这个最先进的资本主义国家 我每天在打工和上课之间奔波
那时我电脑里有 5 个游戏：星际争霸 魔兽争霸 3 暗黑破坏神 2 侠盗猎车：圣安地烈斯 以及 WinKwaks 模拟器
暴雪还是很强大的

后来一天 去同学家玩的时候 第一次看到了 40 寸等离子下的《战争机器》
我彻底被震撼了
一个念头强烈的叫嚣："电脑能上网就足够了 游戏还是靠家用机"

于是 我购置了我第二部游戏主机：X-Box 360

可以说我那时是冲动的
我在不知道 360 游戏分区 分主机 360 有 3 红危险 甚至不知道那上面的游戏我是否喜欢的情况下 购置了我的三红机 还是在国内买的亚洲机 然后带到美国玩.......
呵呵 接下来大家都能想象到了 每天为了全区游戏苦恼 让每一个回国的朋友带游戏 开始在俄亥俄上学
还好 后来在洛杉矶这个热的死人的地方工作时拼命给我的三红机散热
今天又过华氏 100 度了 加上阳光和地面反射 室外相当于摄氏 50 度 我的三红机阿.......

不过 当我玩着《战争机器》《鬼泣 4》《高达五双》《三国五双 5》《忍龙 2》等 360 大作时
还是很有爬煤堆的快感
尤其是 美国一些游戏的首发真的很爽

题外 我在没玩过《忍龙 1》及《忍龙：黑》的情况下买了全区的《忍龙 2》
一开始论坛上很多人说它难 我冷笑一声 想："老子《鬼泣 4》DMD 难度都全 S 了 这玩意儿能难到哪去"
实际玩的时候于是从中忍起步 没想到阿 竟然在第二关幻心那里就耗了 2 个多小时甚至解锁一个成就："连续 10 次继续游戏"
没想到阿 没想到

结束语
80 年代初出生的人是幸运的 我们见证了各种娱乐设施的更替
由于我在来美国前对家用机了解不深 于是没有感受过世嘉 DC 的绝响 没有经历过 FF7 带来的 PS 王朝 没有见证过 MGS 的足迹
由于个人强烈的反日情绪（大连愤青通病） 神机 2 和神机 3 还有小 P 我都不会入手
不过也因此没有机会体验《战神》和《MGS4》
不过看着前辈们写下的种种 我发现 玩游戏的心情是一样的
就像我怀念小时候爬煤堆的快乐一样
每个人玩游戏时 都希望能找回以前那个放纵的快乐的心情

我们都想 借由游戏 记起小时候那快乐的心情

你记得 刚学会脚踏车时
那种快乐得 会忘记一切的时光吗

很长的一段时间 几乎忘了怎么笑 整天心情沉重地想这想那

这种状况持续到赵大嫂的到来
他离去后留下了一首《young for you》

听着一帮小子大着舌头用北京式英语唱歌
突然觉得很阳光
尽管赵大嫂说他们很 2.......

听着这些快乐的青年唱着灿烂的歌
想想自己早已不再年轻
已经是 25 岁的废柴大叔了

小时候可以和一帮丫头小子爬煤堆 没有烦心的事
小时候可以为了去一次动物园兴奋一个礼拜 没有顾虑的事
小时候可以大声地欢快地没有顾忌的哈哈大笑 没有上火的事
小时候可以放纵的在阳光下奔跑 没有牵绊的事

酒精是一种时间药
可以让我们这些大叔大婶们回到那无忧无虑的放肆年代

迷醉后可以和一帮哥们姐妹吹牛扯淡 没有烦心的事
迷醉后可以一起飙车发疯 没有顾虑的事
迷醉后可以大声地欢快地没有顾虑的猛拍别人的大腿哈哈大笑 没有上火的事
迷醉后可以放纵的在各种天气下奔跑 没有牵绊的事

那个 快乐的 放纵的 年代阿

推荐《young for you》by Gala
最近《失落的奥德赛》中 顺便期待某人从国内回来带给我的《GTA4》
没有 live 又不忍叫它 180 于是 350.......

由于非常怀旧 所以经常想起第一份感情 第一把吉他 第一个高达 MG 模型 第一辆车......
当然 还有第一部主机 那个灰色的红白机

百年孤独

木方十四

X 年 X 月 X 日的，我和一帮子闲得蛋疼哥们在好好学生精英分子拿着书愉快的吸收着知识的时候围着一台中古台式电脑坐成一团，看着据说是后现代现实主义的片子《色戒》。直到下午其他人吸收归来的时候才听到了那条不大不小的消息：老尹死了。众人对着告知消息的来人哦了一声，又把视线转向电脑屏幕，和之前一样一声不吭的观赏着梁朝伟和汤唯的武打片。在电影结束的时候一哥们忽然冒出来一句：咱抽空去看看吧。

老尹是个大学教师，教电路的。去年的时候正带我们专业的课。老尹的岁数也不小了，不知道为什么还坚持在一线岗位上，距小道消息称，在他正值壮年的时候因为教学问题得罪了某个很有来头人物，直到现在还评不上教授职称，还被下放到我们这个破学校。据说老尹家里条件也不是很好，所以还是拖着越来越不利索的双腿来教书，希望在退下来之前再多赚点养老费。

老尹的教书生涯还真是有些传奇色彩，不过以前的事迹都是听别人传的，不知道真假。我零碎的听过他的课，和他略有接触的情况下也生出如下感觉：这个老小子还真是能做出【当着校长和教育局人的面拍桌子说你这是坑学生这个书我没法教了】这种事的人物。同样，他的传奇也延续到了教我们电路的时候。

一开始的几个星期，对着空了一大半的教室老尹表现出老资格大学教师的博大胸怀，据一个每节课都去听的常熟仔描述，老尹面对某些心理不平衡而要求点名的学生露出了卡斯克罗检阅军队时的微笑，那些不来的，我不在意，我在意的是你们这些来到课堂的同学，如果你觉得点名才是上课的意义的话，那我随时欢迎你离开。常熟仔说完之后不屑的对着一星期有七天周末的我们说你们总算找到了对你们胃口的老师了。一哥们说你赶紧滚蛋吧为你那伟大的梦想努力去吧。

后来我们几个哥们一合计，说这种老师咱也不是没见过，豁达谁不会啊，这里是大学，学生就是全他妈的卖鸭蛋也不关老师屁事。虽说有教务处审核教师，但是只要及格率还凑合没人管你上课干嘛了。每个专业总有些学习的人，那些人过了就天下太平了。

然后的某天下午，班长打我们几个手机叫我们去上课，我嚷嚷着在联《怪物猎人》呢没空去，辅导员点名就叫丫点，这破学校的破处分我还真不介意。这里小小的介绍一下我们学校，这学校是一个三本院校，隶属于大名鼎鼎的 X 南大学，也就是收着 N 高的学费供奉给 X 大然后 X 大搓着手指蘸着吐沫数着钱一开心就说你挂我的名吧，我们学校就如得到圣上口谕般屁颠屁颠的回来后挂牌子大吼"咱这是于国家级名牌大学挂钩的院校，有雄厚的师资力量，X 大老师亲自教授……云云。"
其实除了为数不多的几个老家伙之外其他全 TM 是刚得道升仙的毕业大学生们。

班长听罢后忙说别联机了不是辅导员点名，是老尹这次非得要全班人都到，看样子他好像已经动了真火了，你几个就先过来把。我听罢说行那我们过去。挂了电话后和哥几个分析了一下，这老头不是一向很豁达吗怎么这次来狠手了。分析来分析去得不出个所以然了，觉得这次还是去一下的好。一来我们认为一般情况下沉默的野兽发起火来都是很可怕的，二来听到老尹以前的事迹心中对他的好感度也上升不少。

到了教室发现人来的还真是不少，印象中除了每学期的第一个星期才有如此规模的学生聚集情况。我们挑了几个为数不多的空位坐下，期间还发现几个万年在外面飘的活神仙，这些大神光留级的年数都比我们上学的还多。看这情形老尹还真是使出了十成功力准备给我们来个大招。

这个时候老尹一直在黑板上写着什么，写了一阵子后回头环视了一下，笑了。他放下粉笔，搓了搓手，张口来了一句："都到了哈，咱开始吧。为了这他母亲的应试教育。"一时间我们都被老尹那文绉绉的骂人方式镇住了，几个脑筋不好的已经开始思考'他母亲的'这个次到底是褒义还是贬义。在经历了几秒的死寂后然后全班哗然。老尹这时大手一挥，全班又罕见的安静了下来。老尹说："我想你们都知道，大

学里根本不存在什么素质教育，以前没有，现在没有，在几十年的将来，也不会有。”话音一落顿时有几个大神激动的鼓起掌来。“所以，”老尹右手一转，直指黑板，“你们把上面的题目全部抄下来，放心，题目不多。但是随后的几节课我会抽人来提问，会的话本科及格，不会的话除非期末考试卷面分数 60 以上，否则一律卡擦。”老尹左手做了个切下去的姿势。

全班又一次死寂了，几个脑筋不好的又开始思考‘卡擦’究竟是精神上的还是肉体上的。到底是有经验的人物，只见几个大神率先站起来问是不是题目都会那考试零蛋也可以过。老尹笑着回答说只要你会了黑板上的题目，我保证你过。不过你记得去考试而且把名字写上。几个大神又开始鼓掌，全班顿时充满着喜气洋洋的气氛。不过也有几个学习优异品德优良的好好学生表达了异议，他们义正严词的指出这种方式简直是藐视考试，藐视圣洁的学习过程。其中常熟仔的反应尤其强烈，站起来大声叫嚣着诸如“不点名也不按规矩考试算什么老师”，“这岂不是太便宜那些差生”，“背些题目就能过算什么学习”等等。然后自知失言的环顾四周，在一众翻着白眼仁杀气腾腾的目光下讷讷的缩回了座位上。

老尹脸上还是挂着淡淡的笑容。“不用着急，我的问题不是背诵就可以回答的。你们听好，我的问题是 …… ”“哪有现在就给出问题的！下次回答岂不是等于送人及格吗？”耐不住激动心情再次站起发出如上言论的常熟仔被众人拉下来一顿狠 K。老尹顿了顿，接着说：“我的问题是抽出某些题的某些步骤，让你说明白怎么出来的。就这样，抄完题的就可以离开了。”说完话的老尹忽然一阵重重的咳嗽，拿出手帕擦拭了一下嘴后连连表示老了老了，身体不行了。

之后的几天，班上像我们这些混吃等死的人拿着那些题目，抓着人就问“我不要你告诉我下一步的结果是什么，我要你告诉我得出下一步是因为什么”。一个个俨然成了 “要知其所以然”的老学究。

等到大家都准备的差不多的时候，一个个跃跃欲试，期待着老尹快些问到自己。第二个星期的教室里人数又是满满当当。但是——有时候我真讨厌这个词——等了半边也不见老尹的出现。班长跑出去找辅导员，良久，班长满头大汗的跑回来说老尹早上来学校时候在长江大桥那出了事故，好像腿被撞断了。学校安排我们自习，下次课请别的老师来代课。之后全班乱作一团，一些如我般深陷保级区的同学听闻后悲痛欲绝，大呼老天无眼，天妒英才；一些成绩勉强管饱的无动于衷，各干各的；一些从开始就看老尹不顺眼的精英学生长出口气，常熟仔笑得嘴巴都咧到了耳朵根，好像得知一件为民除害，大块人心的事。

老尹的腿暂时是废了，那个问题目定成绩的方案自然也是搁浅了。给我们代课的是一个三七分头金丝眼镜小白脸。小白脸在一开始就带来了个不幸的消息：伤筋动骨一百天，老尹这回可是直接放大假了。这个消息直接掐灭了我等心中垂死扑腾的微弱火苗。等老尹伤愈，补考都他娘的结束了。

之后我和一帮哥们又回归了游戏打累了看电影，电影看累了打游戏的闲得蛋疼的生活状态。对于期末考的到来也采取了听之任之的态度。在考电路那天拿到试卷的我刚准备执行一贯的涂几笔，趴一会然后擦屁股走人的战术，忽然惊觉：哈娘！这题目好生熟悉！然后伏案细读，发觉有些题目虽然有差异，但是大体上和老尹那天写在黑板上的差不多类型。然后苦思细想，凭印象把当初跟在学委屁股后面搞清问题的那些东东理顺，然后往题目上套。写完后一看，一张卷子竟也被我涂满了七八成。呼，幸哉！

考试结束后大家都像发现新大陆似的交流着彼此的看法，我们几个基本就去过那节电路课的人更是悲喜交加。喜的是这次过关的可能性不低，悲的是在老尹最困难的时候我们没去看望他还把科目可能挂掉的原因归咎于他的腿伤。

之后我们和班长提议组织同学去看望下老尹，每个人出点钱去医院看望下他。班长提议后大部分人都赞同，只有诸如常熟仔之类好好学生精英分子不同意，说考试过关是自己的勤恳努力和老师无关，常熟仔更是表示看望可以，只是自己囊中羞涩礼物钱就爱莫能助了。事情的最后是班长拍板拿出班费解决礼物问题，全班得以一起去医院看望老尹。

然而我们到了医院后被告知老尹在当天上午已被家人接往 X 镇的家里，可能是因为住院的费用过高的原因。老尹家所在的镇离这里颇远，看望的事情只好作罢。

假期结束后升入大三的我们渐渐淡忘了老尹的事，偶尔听人提起他又开始带我们专业下一届学生的电路，也没有人关心了。

直到今天下午，得知死讯的我才又想起老尹那淡淡的笑容，那充满气势的挥手，那做作的卡擦，那令人惊叹的话语，那重重的咳嗽。那些差不多快要从脑海中消逝的画面又一次变的鲜活起来。

后来得知老尹是在教课的时候身体忽然不适的，在守了大半辈子的讲台前不支倒地，随后被吓坏的学生打了 120，在送到医院后抢救无效离去的。
过了几天我们哥几个又合计再去墓前去看望老尹一次，班长听闻后准备组织班级也一起去，毕竟上次没有探望成。这时候常熟仔又跳了出来，还是那种说辞，什么听闻死讯也很悲伤，只是大家关系很浅不便打扰，最后再次表示自己并不觉得老尹作为一个老师并不合格。

这个时候我一哥们实在忍不住了，指着常熟仔鼻子怒骂：你麻痹的什么玩意！他妈的平时我们旷课你打小报告的事我们就忍了，你平时蹭吃蹭喝得了 5000 元院长奖学金啥表示没有也不关我们的事，你不想去直说别他妈的装熊！

事情的最后，我们哥几个拿着一瓶蓝色经典，一条红南京去墓园看望了老尹，在镜框里面一直微笑老尹看到我们估计也会很诧异吧，估计他也想不到，最后来看望他的，竟是那几个常年旷课挂科的，精英眼中的渣滓学生吧。
我把一本花了 10 元从地摊上买来的精装版《百年孤独》放在了老尹墓前。老头无聊就看看这书吧，那些人和你一样矫情。

有时候想想，现实就是那么的讽刺，那么可笑。
呵呵，真可笑。

祖国 我想为你飞翔

184542601

前几天玩着＜皇牌空战６＞时,我突然流泪了.牵起了我高三的一段伤心的往事.我很小的时候就想在蓝天翱翔,我想大部分男生在小的时候都有过这样的经历.只是长大了会不会为着这个儿时的梦去拼搏就很难讲了.在成长过程中我特别想做空军保卫祖国.

高三的时候军队招飞,看到那则通知我心底涌起了无限的希望,我决定去招飞.我有个同学特羡慕我,因为他近视了,他也很想去飞翔.也是他儿时的梦想.招飞的条件真的很严格.大致分为三个步骤.

1:在市里选 5 个
2:在省城再军检
3:去天朝首都过最后一关.

市里面的我进了,当时超开心.毕竟只选 5 个(有没有暗箱操作偶不清楚).怀着兴奋的心情我来到广州.我是偷偷来的.家里一听到我要参军就坚决反对.毕竟大多数父母都希望孩子能上大学然后结婚生子然后一直传统到进棺材(讲错了,现在要火葬).军检又开始了,这次的军检为期三天,那是地狱的三天.别人没经历过的无法想象.不知道还有哪些论坛朋友去参加过招飞军检的,可以留下感想.不是纯粹的身体测试,还有变态的心理测试,总之当时我一边考一边就在呐喊:妈啊,同志,你这是招特工或者特种兵还是招飞啊. 军检是淘汰制的,拿着一张表,表被没收了你就可以走人了.第一次感受淘汰制,感觉很残酷.本人奇迹般的在三天后留了下来.200 多人淘汰到只有 10 几人,连我都不相信我还在.所以当时相当之自豪,当时第一次有了好象做军人的自豪.

在这三天的生活里让我长大了不少,算长了见识,老实说那三天可以写的东西太多太多,就不详细讲了.回校后受到班里同学的表扬.本来以为一定可以成为光荣的飞行员了.可上帝在我最开心的时候给了我一巴掌.后来接到通知,说对我的政治审查中发现我政治不清白,因为偶的爷爷那辈有个人是国民党的上将军官.结果我被刷了.听到这个消息后我当时就感觉晴天霹雳.我心里很不平,如果是我身体条件和心里条件不符合,你刷我我无怨言.但是以这个理由刷我我真的觉得很气愤.

我伤心,因为我实在想飞翔,想守卫祖国的蓝天.我哭了,我真的想守护着祖国的蓝天.在这里不想发表些过激烈的争对某党的言论.但是我想说,XX,为什么不给我守卫祖国的蓝天.我愿意吃苦,我知道军旅生涯很辛苦.当兵两三年,母猪赛西施.难道国民党的人就不能去爱中华吗?何况我不是国民党,只是个受教育的孩子.不得不佩服中国的爱国教育做得好.小学的语文第一课:我是中国人,我爱中国让我记住这句话直到现在.我为是中国人而骄傲.现在的我只好无奈的说句:如果有下辈子,我希望能保护母亲的蓝天.

再暴下料，不知道各位参加过招飞军检没，当时有个项目，我们全部一丝不挂站成一排，那时候我嫩想笑，有种拍ＡＶ的感觉，就是欠个女ＡＶ．哈哈！

后续写:还是不要牵扯到政治吧.本来写这篇帖只是想和 A9 的朋友们分享下经历的,看来这篇帖马上

会被删了

讲讲招飞的比较有趣的事情吧(很多,本来没想写上去的,但是回帖的人算多,就想起什么写什么).那个抗晕旋的转椅挺可怕的,第一次坐的时候实在是强顶住的.不过后来过段时间后回味,感觉挺爽,最起码比过山车爽,估计以后没机会坐了.测视力也牛 B,还分明测和暗测.总之就是能玩死你.可惜就是没有机会试下真飞机中"黑视""红视"

其实我觉得招飞最爽的是心理测试.可惜不能说到底测了什么.不是我们平常玩的选 A 还是选 B 选 C.也不能在那里拍照.那里的路上帖了一句话特牛:此处乃军事管制区,擅自停车者拆牌放气.　三天里在空军叔叔的招待下吃了很好的饭菜.

PS:触景生情中写下这东西.每玩<皇牌空战 6>就每想飞翔一次

街机仔

alick126

引言

上面的这张照片拍摄于 2005 年元月，中国南方的一个小城市——莆田。

05 年初，我去南方公干，一日午后，徘徊在街头的我偶然间发现一间小小的游戏厅，这样"迷你"的门脸在北方一些大城市里早已经成为岁月笔下一道永不轮回的风景，永远迷失在我苍凉的记忆中，不知不觉，自己的脚步轻轻的迈进了这间神奇的小室，而就在这转瞬之间，时光似乎倒退了 10 年，不！甚至更远……我惊呆了……似曾相识的一幕幕雪片一般的飞舞在自己眼前，好一阵子我才惊醒过来，拿出相机，记录下这一个于我来说近乎魔幻的瞬间……

这张照片对于我——一个自诩恋旧的"游戏人"来说，可谓弥足珍贵；我并没有指望能够在 2000 年以后再有机会亲见这样的场景：乌烟瘴气、仄仄不堪的游戏室，几近失灵的摇杆、被手中汗水浸透的代币，当然还有三五成群、亢奋不已的孩子们……

这里又不由得回想起自己曾经执着于街机的那段时光，当时的家用机相比街机来说，硬件能力根本不在一个数量级，因此美妙强悍的街机对于当时的我们来说，它的诱惑力远非今天从 PS 时代走过来的年轻玩家可比（又开始倚老卖老了～～--|），而 96 年以后，随着 PS 和 SS 的不断成熟，街机市场萎缩的速度超出我们的想象，而很多经典的街机游戏也在这场覆灭的风暴中消失殆尽。其实，这些经典并不应该被历史的尘埃所覆盖，因为这每一款小小的游戏背后，都有无数个"街机仔"似曾相识却又各有特色的故事……

以下，笔者精选出 16 款绝对是 80 后耳熟能详，但却就要消失在记忆流沙中的街机游戏，让我们重新穿越岁月的纱帐，重回那"激情燃烧的岁月"吧！

PS：第一次进行这样的特企，应该入选的游戏别说 16 款，就是 60 款也绰绰有余，不过笔者还是斟琢再三，选择了以下这些最具代表性的"化石"游戏，他们是一个时代的印记，是一段我们每个游戏人心中都永远无法释怀的情节，其中的评论恐怕略带个人感情，言语偏颇之处，恳请大家指正。另外，我们太过熟悉的 CAPCOM CPS 基版、SNK 系列游戏都没有入选，这篇特企将会继续"补完"，请大家继续期待！

由于图片较多，冗长的 Loading 还请大家多多包含！

pleiads/昂宿星座	
我生平玩过的第一款电子游戏，在我心中永远有着不可替代的位置	左下角的"雷达"偶尔会放出子弹助战……
过关了，飞向宇宙！	第二关，类似于大蜜蜂……
第三关，敌军的基地吗？	Boss 变色啦！打啊！

刚刚过关，收到地球 SOS 的电报......	返回基地，但要注意路上的飞机

The Story of this game

之所以任性的把这款简单的一塌糊涂的游戏排到第一位，是因为这是我经历的第一款游戏，当然也是第一款街机游戏；甚至可以说，正是这款游戏，把我带进了美轮美奂的游戏殿堂。（美妙的时光啊！这时候我还处于学龄前......）

能够找到这款游戏着实让我兴奋了一阵子，毕竟我对这款游戏的记忆只是一些模糊的片段——逼近那时候我只有 5 岁而已。游戏的主角是一架"太空船"，尽管从现在来看那架"主角机"只不过是个"能够发射子弹的火柴盒"，但是在当时来说，这一切已经足够"科幻"了！

游戏的第一关貌似是要守卫我方的军事基地，各类"异形"飞船蜂拥而至，我方除了主角之外，还有部分地面火力支援，尽管那些零星的火力根本没有什么实际意义，但是仍然可以让人感觉到"你不是一个人在战斗！"

在屏幕的左下角有两个"大锅"，现在知道是用于接受卫星信号用的，但是因为在这款游戏中它依然作为火力支援存在，所以在很长的一段时间之内，我都一直以为这种"大锅"是"激光武器"--|，以致于对院子里的卫星天线敬而远之......

不知道这款游戏现在还有没有人会记得，从这款游戏中，我第一次享受到"过关"的快感，虽然现在来看，它是如此这般的简陋，其实年幼的我们又何尝不是如此......感怀成长的印记！

神鹰一号/火凤凰

作为一款 1985 年出品的游戏，这款游戏的素质还是相当高的！	主机华丽的起落台，貌似是某种海地基地......
五机和体之后羽化成为的凤凰！无敌～～～	"小怪"登场，背景音乐相当有压迫感！
"中怪"......看偶分身攻击！但是千万注意，这时候一旦主机中弹......	"大怪"——多臂神！当年这个造型已经相当前卫了，满天飞舞的拳头很 Cool 的～～

The Story of this game

那个年代的街机市场，STG 仍旧是绝对的主角，虽然在今天来说，STG 已经沦为二线游戏类型，但是在当时来说，"射击＋躲避"这个基本的游戏元素却占据了绝大多数的街机市场。

这款游戏的正式译名应该叫做"火凤凰"或者"神鹰一号"，不过我更喜欢叫它"新五合一"，相信 90 年代初"出道"的街机仔们对这款游戏都不会陌生。最初见到这款游戏大约是在 89 年左右，沈阳的"工人俱乐部"，在一进门的礼堂大厅里面有四台游戏机，虽然这只是一个"迷你"游戏厅，但是作为在下"街机人生"中一个闪亮的句点，这里着实值得记录一笔。（详细内容请参见本版的置顶'人间二十年'～）这四台机器上的白纸红字非常认真注明了游戏的名称，"新五合一"、"沙罗潜艇"、"武林拳师"和"卡迪亚"，"新五合一"作

为工人俱乐部游戏机中的"当家花旦"自然最有人气，平心而论，这款游戏的制作水准在当时来说的确属于上乘，华丽的画面，爽快的节奏，三级 Boss 战以及匠心独具的"分解"设计使它成为那个时代 STG 的代表作品，作为一款 85 年出品的游戏来说，这种品质已经可以称得上"超凡脱俗"了。

说起来其实非常惭愧，在下对 STG 完全没有天分，甚至于基本上归属于"白痴"的行列，虽然这款游戏我已经"观摩"过无数次，甚至于达到"背版"的程度，但是自己在街机上只玩过一次，身边的死党 X（该游戏的超级高手）告诉我，"当心最初版面上的两个炮台"，也许真的是因为太过紧张，果然死在那两个炮台手上......尽管从此以后在下再也没有碰过"新五合一"，不过还是一直关注着这个游戏......

另外，这款有着 80 年代特质的游戏有着很多今天已经消失的游戏元素，比如说，这款游戏虽然只能一人游戏（纵观 STG 的街机市场，只能一人游戏的街机并不多见），但是支持双人轮流游戏，这种游戏方式现在已经彻底消失不见了。这款游戏的难度适中，记得技术好的高人可以打上 N 久，虽然游戏中没有时下 STG 流行的漫天乱飞的子弹，但是游戏中的敌方角色也绝非虚设，诡异的编队飞行路线以及变化多端的敌方元素都给这款游戏带来了诸多乐趣，三个 Boss，当时被我们戏称为"小怪"、"中怪"、"大怪"，其中"大怪"——"多臂神"（都是民间口耳相传的译名——|）的造型，在当时来看还是相当有"突破性"的......

至于这款游戏，很多高手可以非常自如的控制机体，以致在 Boss 战之前只撞掉一个分机（偶一般都是中弹以后直接变成'白批儿'......），从而可以在最后迎战 Boss 之前补充最后一个分机，并且以凤凰的无敌状态迎战。这种"高难度技巧"当时被我们戏称为"扒皮"，不过能够掌握这样技巧的玩家并不多，想必今天更是难觅其踪了......

捉虫敢死队/昆虫	
Tecom！当年这只兔子就是品质的标志！	没有火力升级，只有纯粹的 STG 和丰富的保险......
这款游戏的特色之一就是 Boss 的形象非常丰富！满嘴喷着"麦力素"的海豹--|	第二关的 Boss，虽然激光喷射的精度一般，但是还是非常有震慑力的！

The Story of this game

这款游戏相信 80 后的玩家都不会陌生！（就算不知道也不好意思说啊～～--|）当时 TECMO 的标志还是一只非常休闲的兔子。而就是这只顽皮的兔子，在当同时来说，就等同于"先进游戏品质"的代表！

昆虫是一款非常有特色的游戏，这款游戏的品质以今天的评判标准来说，依然有太多可圈可点之处。作为一款 STG，昆虫的主角机竟然没有火力升级的设定，取而代之的是丰富的保险；再有就是游戏的配色可谓惊艳，敌人的造型也异常丰富，游戏的难度适中，高潮迭起，围绕着一个诡异的昆虫世界，开始波澜壮阔的冒险。

尤其值得一提的是游戏的 Boss 设定相当出彩，第一关的"海豹"，第二关两条"激光虫"，第三关急速生长的藤条，还有巨型战舰、红色的"菌团"、满地乱爬的超级蜈蚣还有最后那个不知道是蜻蜓还是苍蝇的东西......当时为了能够看到下一关的 Boss 形象，不惜

眼巴巴的在乌烟瘴气的游戏厅里伫立 N 久，观摩高手的演绎，因为自己的 STG 水准太过低下，连那只"麦粒素海豹"都难以搞定，所以只有看着人家玩玩，其实在当时来说，"能够看到下一关的景象"也是游戏的乐趣之一。不幸的是，这样的"观摩"也并非风平浪静，凶神恶煞的"老板"总会强横的杀将过来，把当时个子很矮的我们像小猫一样一把拽出人群，如果不能及时出示手中的"币子"就会被轰出那间破落的游戏厅......老板也有他的道理，因为当时在游戏厅中抢劫的事件屡有发生，因此，大家更喜欢去人少的游戏厅，貌似更安全一些，所以清除"没有消费能力"的我们，也是老板赢得更多"大客户"的手段之一，尽管这种营销方式太过暴力......

说到这里说几句题外话，大一放假回家，经过在军校一年的艰苦训练，看着青筋暴起的各种"头肌"，感觉自己已然"身强力壮"，"四五壮汉不能近身"......于是一直都非常渴望能够"为民除害"、"除强扶弱"，以致于回家以后一有时间就会跑到当时已经为数不多的游戏厅里，希望可以遇到抢劫事件一展伸手，充当正义使者这类的"传说系"角色。可惜晃了 N 天也没有类似的机会......想来大约真是社会治安有所好转吧......真不知道是应该高兴还是失望。

说远了～～就像我在前面说过的，这款游戏即便在今天来看，依然是一款相当有特色的 STG 游戏，推荐至今没有尝试过的朋友体验一下！

空战	
空战，当年街机厅里面投币率很高的游戏	游戏可以选择两款飞机，不过喜欢武装直升机的貌似多点
第一关的背景设计非常华丽，鬼怪式大型战斗机......	两款飞机的性能截然不同，每关过关之后还可以更换。

The Story of this game

这款游戏的最大特色就是可以选择两款截然不同的主角机，并且在每一关过关之后都可以重新进行选择，这一点在当时来说是非常具有突破性的设定。火力雄厚的战斗机和可以自动连射的武装直升机，机体的操作非常灵活，难度相比今天漫天子弹的"彩京"系列来说，算是比较简单了；机体依然存在火力升级的特定，武装直升机因为可以不用费力的一直狂敲"子弹"按钮，并且可以方便的进行 45 度射击，所以人气略高。

这款游戏的名气在当时虽然不及"昆虫"、"雷电"那样如雷贯耳，但是在广大"民间街机铺"中的普及率却是相当高。Demo 画面中出现的在林立的高楼中飞行的场景到现在依然让人记忆犹新，游戏的角色设定在当时来看还是比较具有冲击力的，第一关地面上停泊的"鬼怪式"航母以及每一关体积庞大的 Boss 都让人过目不忘，在当时来看，STG 游戏中存在这样庞大的背景设定是很难得的，虽然游戏的后期因为配色的单调和节奏的一成不变让人感觉稍事乏味，但是出众的操作感使得这款游戏在当时依然拥有很高的投币率。

记得小学五年级的时候（91 年左右），在我上学的路边上曾经有过一家破落的游戏厅（位置就在现在的沈阳市高登大酒店--|），我现在依然记得这个小铺子的名字——"童乐"。这间铺子里面大约有 6、7 台机器，双截龙、战斧、野马战机、昆虫、群殴......当年很多流行的版面在"童乐"都出现过，虽然最后"童乐"还是因为经营老板的愚昧无知

引进了很多便宜的三线游戏而在日益激烈的市场斗争中惨败给"洪武"、"荣兴"等等新生Mini 街机铺，但是"童乐"老板的勤勉还是有目共睹的——我每天早晨上学的路上都会透过"童乐"的窗子看见老板很早就起来打开机器，仔细的把每台机器擦拭干净……尽管早晨六点半的时候根本就没有人来……

雷龙	
91 年登场的超火爆射击游戏，尽显 TECMO 制作实力	主机有 4 种火力变化，"满枪"非常绚丽！
Continue 之后，会奖励"满枪"、"满保"	强劲的 4 号弹，满屏横飞的直线导弹！
The Story of this game	

这款游戏可以算作 90 年代初，STG"黄金时代"末期的代表性作品。由于当时很多新鲜游戏类型的出现，STG 游戏逐渐从街机世界淡出，但即便这样，街机平台上依然不乏 STG 精品，"雷龙"就是这样的游戏。

"雷龙"的火力设定分为四种，并且性能上截然不同，如此种类众多的火力单元在当时来看已经相当花哨了，大众化的散射 1 号弹、具备连射功能的 2 号弹、可以穿刺敌人的 3 号弹以及火力强横，"满枪"之后可以全屏幕飞弹横扫的 4 号弹，每款都让人印象深刻。尤其是 4 号弹，在当时众多的 STG 中，火力如此强悍的机体，除了"雷龙"中的武装直升机之外，似乎在无其他，为此，"雷龙"在广大 STG 玩家中得到了十分特殊的评价。

另外，除了火力设定的独具匠心之外，游戏的画面效果在当时的众多 STG 中也堪数上乘，虽然"雷龙"在整体的画面配色上略显暗淡，甚至不及之前的"原始岛"、"昆虫"等等早期作品，但是画面的爆炸效果却是当时最为华丽的。再有，随着硬件指标的不断提升，借助科技的力量，游戏本身已经开始得到了急速的发展，"雷龙"的主角机体想必之前的 STG 游戏要大上很多，游戏的流程和速度也相当让人满意，中间还不时穿插着类似于飞行员耳机中传来的人语配音，这在当时，都是非常震撼的元素。

如果你想要追忆当年 STG 末代的辉煌，"雷龙"绝对是一款标本式的作品！

原始岛	
原始岛——SNK 的华丽作品！	虽然是 89 年的作品，但是游戏的素质超过了很多 90 年代以后的产品
游戏中的副机非常有特色，根据不同的位置得到不同的火力方式	每关的 Boss 都非常有特色，最终 Boss 就是标题画面中的暴龙
The Story of this game	

这是一款我非常推崇的游戏，SNK 不仅在格斗游戏的有所建树，对于 STG 的独到理解以及 SNK 一贯秉承的卓而不凡的想象力，在这款优秀的 STG 游戏中全都尽显无疑！

这款游戏诞生于 1989 年，在街机厅里见到它却已竟是 90 年以后的事情了，当时正值"恐龙特级克赛号"横扫大陆的时候，"克塞"和"恐龙"两个关键词成为最炙手可热的流行产物，令所有少年着迷，自然这款以恐龙为主要对手的射击游戏也就格外的受人关注。

不过在我看来，即便没有"可塞"的东风，这款游戏依然值得大书特书，首先，游戏的画面，作为 89 年的作品来说，洋溢着难得的华丽和唯美感觉，爆炸的光影效果在当时来说，绝对处于业界领先水平，巨大的 Boss，咱当时有限的硬件机能下，依然表现的栩栩如生，蛇颈龙、翼龙以及最后超级巨大的暴龙都给人非常震撼的视觉冲击感。

尤其值得一提的是游戏中的火力强化系统，这是最能体现制作人员想象力的部分，游戏中主机的火力没有加强元素的设定，相对的，主机可以携带一个子机，而子机的火力可以得到各种等级强化，这一反弹琵琶的做法，使得子机这个概念在这款游戏中得以最充分的发挥，以往带有子机设定的射击游戏中，子机一般都是主机的活力补充，而在原始岛中却本末倒置，这一突破性的设定出人意料的得到了很多玩家的认可；更为变本加厉的是，游戏中并没有采用时下 STG 惯用的"保险"设定，而是将另外一个按钮变成了子机的位移按钮，每按动一次，子机的位置旋转一个机位，在主机身旁一共有 8 各位置，而最令人拍案叫绝的是，在个位置上，子机都会颠覆性的变换自身的火力方式！这使得游戏的变化瞬间成几何基数上升，而如何灵活的运用子机的不同火力有效的打击四面八方涌来的敌人，则是每个玩家第一时间需要考虑的问题。

这款 STG 的难度偏高（对于我来说……--|），当年一直没有通关，还是到了大学以后，在一个偶然的机会在一家破落的游戏厅里面再次发现了这个版面，接了 N 个代币才勉强通关，也算是了了当年的一个心愿啊……

<table>
<tr><td colspan="2">联合大作战</td></tr>
<tr><td>TECMO！又见"兔子"标志，90 年代游戏品质的保证！</td><td>游戏中的某种装备？</td></tr>
<tr><td>这款游戏最大的特色就是截然不同的 1P 和 2P</td><td>游戏的节奏非常紧凑……</td></tr>
<tr><td colspan="2">The Story of this game</td></tr>
</table>

80 年代末、90 年代初，这款游戏的名气在广大街机爱好者中可谓"如雷贯耳"，同"昆虫"一样，TECMO 那只标志性的兔子，无可置疑的证明了这款游戏的"精品属性"。

这款游戏最大的特质在于截然不同的 1P 和 2P——"直升飞机"和"武装吉普车"。这种设定在今后的 STG 游戏中似乎再无来者，这样的设定也注定了这款游戏将史无前例的突出"配合"这个概念，更为难的是，游戏的"平衡性"设计的非常出色，"平衡性"这个概念其实原本出自格斗游戏，为了使招式各异的角色能够公平的进行角逐，研发者就必须尽可能的使得每一名角色的实力都处于一个相对平衡的水平，而在这款游戏中，虽然两台机体一个在天，一个在地，但不管游戏者使用使用哪一种机体，都没有绝对的"便宜"可占；直升机因为活动范围比较广泛，貌似比较有优势，其实不然，敌人在空中布设的各种防御以及直线飞行的快速飞弹，时刻都在威胁着直升机的安全，而笔者也见过很多使用吉普车的高手，灵活的闪展腾挪之间，华丽的过关。

就像上面说道的那样，这款游戏确实是一款非常强调配合的 STG，因为无论是天上还是地下，都有两种机体的“天敌”存在，所谓“天敌”就是指该种敌人使得游戏者使用单一种类火力很难有效命中，这个时候就需要搭档进行有力的活力支援，否则的话很难化险为夷，如果能有一名配合默契的搭档，进行这款游戏绝对感觉如同行云流水，谈笑间樯橹灰飞烟灭啊～～

这款游戏后来在 FC 上也有移植，比较泛用的名字是“中东战争”和“蚕食天地”，我和中学时代的死党 Scar 一直因为对这款游戏默契的配合而引以为傲，貌似 FC 的移植版比起街机版还要多处几个版面，最后一观那个会飞行的巨大人形生物我到现在依然记忆忧新……

这款游戏的机体设定非常丰富，包括当时非常流行的那种能够“组合”的 Boss，配乐也十分震撼，整个游戏的节奏相当紧凑，如果有什么不足的话，就是游戏的画面配色比较单调，个别关卡让人感觉稍事重复……

Thunderzone/雷霆战区	
曾经显赫一时的 DATAEAST	支持 4 人协作的游戏机，巨大的机体感觉非常震撼！
游戏中的主角是 4 名火力和保险各不相同的特种兵	45 度视角的射击游戏，游戏中的各种设定在今天来看依然堪数上乘！

The Story of this game

虽然现在 DATA EAST 已经退出了游戏舞台，但是这位曾经的业界巨人依然留给我们太多的经典回忆，“雷霆战区”就是这样一款有实力问鼎“经典”行列的 DATAEAST 游戏。

这款游戏相比上面的一些经典来说，普及率不是很高，昂贵的“四打”机器成为成为了禁锢这款游戏流行的瓶颈之一；相比之下，只有比较阔绰的 Boss 会引进这样的大型台机，而曾经“工人俱乐部”因为是公家开办的，所以资金丰沛；因此，我们也第一时间，在这个我们最为熟悉的环境中，感受到了这款经典设计游戏的魅力！

“雷霆战区”的特色非常明显，首先，“4 打”这个概念在当时来说还是比较新鲜的，多人配合，游戏的乐趣会成几何基数上升，但是这样的前提是相互配合的人必须心存默契，因为“抢枪”、“抢血”、“抻屏”等等“不良游戏行为”而导致的“真人快打”也屡见不鲜--|，再有就是这类“魂斗罗 like”的游戏主角往往都是中弹即亡，而“雷霆战区”中的主角们都有“血槽”的设定，所以貌似感觉“实惠”一些，其实这种设定完全属于厂商“朝三暮四”的行为——看到游戏中敌人铺天盖地的火力，你就会由衷的感觉到这一点“血”实在还是太少了（当然也有可以无伤通关的神人……不过那些都是用来拜的……）。另外，游戏的细节设定非常到位，在当时，甚至是现在，都会让人觉得非常精巧，比如说，游戏屏幕上方主角的头像，在捡到补给、中弹、引火烧身、临死等等不同的环境下都会有相应的动态表情图片，并且每个人都迥然不同，让你不得不佩服制作者丰富的想象力。

游戏的人语效果也非常出众，虽然在今天来看这已经早就不是什么新鲜的元素，但是在当时来说，却给人很强烈的带入感——每一次“换枪”都会有旁白地道的读出这款武器

的名字，这在当时来说，已经是非常 Cool 的设定了！

游戏中还不时的穿插了许多多人配合的元素，比如共同驾驶一架大型武装直升机，各自负责自己方位的火力，正在当时都是很另类的玩法，过关之后，还有四人共同进行的军事竞技项目，这一切都为紧张的游戏平添了一分幽默的气息。

游戏的画面非常绚丽，屋内的半透明效果也做的非常逼真，打法多变，节奏紧张是这款游戏最大的特点，如果非要找到什么缺点的话，流程较短算是一个小小的缺陷吧......时过境迁，游戏的不断进化使得这款游戏早已经没落于岁月的长河之中，可惜对于我们来说，能够凑齐 4 个伙伴一起再来享受这样的游戏，早就已经成为一个可望不可及的梦想了 T_T

沙罗潜艇	
当年"工人俱乐部"的美妙回忆之一	潜艇的各种状态在屏幕下端一幕了然～
穿梭在海底隧道，稍不小心就机毁人亡	刚刚过关，潜艇又变身成飞艇了......

The Story of this game

这个游戏了解的人恐怕就更少了，在下之所以任性的把它选入其中，原因依然是所谓的"工人俱乐部"情结--|，这款小小的射击游戏是最初"工人俱乐部"里面仅有四个版面其中的一款，游戏虽然非常简单，但是却记载了我们年少时无数欢愉的回忆。

游戏本身其实非常简单，纯粹的射击游戏，没有冗长的情结交代，也没有复杂的火力系统。玩家操作一艘潜艇，火力按键有两个，横向射击的常规火力和用于对空的斜上火力；这款游戏的难度还是比较大的，尽管我的死党 X 能通关 N 个来回，我却总是不习惯潜艇并不灵活的操作方式。和所有飞行类射击游戏一样，沙罗潜艇也同样采用强制卷轴的画面移动方式，但是我总是感觉我的主角机的移动速度还没有画面卷动的速度快......

这款游戏的特质之一就是颜色非常鲜亮，在当时来说，应该算是比较"花哨"的一款游戏了。另外，游戏中不时穿插着各种奇形怪状的 Boss，也给游戏增加了很多变化。再有，这艘潜艇在经过了海底的一番激战之后就会摇身一变成为一架飞船，后面的关卡又变成空中作战，这在当时都是非常吸引人的设定。

斗神光辉/铁腿四少年	
颇具东方美感的女主角	各具特色的四位主角
这款游戏最大的特色之一就是主角脚端踢出的光芒	可以四人同时游戏，同屏敌人的数量令人惊讶，群殴啊！

The Story of this game

这款游戏给我留下非常深刻的印象，因为这是我第一次看到可以四人同台操作的游戏机，而这款游戏在我的童年时代也只有在沈阳太原街的"儿童大世界"五楼的那个"儿童乐园"看过，因为这里是商场开办的游戏厅，所以里面有很多当时很难见到的游戏。后来的"真 侍魂"、"变身忍者"等等游戏都是在这里率先登场的，单是也恰恰是因为这个原因，这里代币的售价一直居高不下，所以对于我们来说，这里一直属于"豪华消费场所"......

斗神光辉的特色之一就是四位主角的攻击方式无一例外的都是使用华丽的"腿技"，并且配合着华丽的（当时来看）光辉效果，这种效果在当时被称为"流星脚"（SF2 中春丽的'百裂踢'的民间叫法也是如此，这种灵感大约是源自当时红极一时'圣斗士星矢'的招牌技'流星拳'--|）。除了一般的腿部攻击之外，还有一个动作建，四位主角虽然貌似在攻击手段上差别不大，但是配合各具特色的特殊动作，就可以实现非常华丽的攻击。主角的体力槽非常特别，不同于以往的黄色柱状，而是以一个环形显示，游戏中得到特殊的卷轴，可以"免费"放"保险"一次......

另外，游戏的同屏显示的人数可谓所有游戏之冠--|，尽管这个"同屏人数"和时下我们认可的概念根本就不是一个含义——虽然游戏中的敌人很多，但是大都是站在一起一起攻击的那种，而并非分别运算各自的进攻路线。不过即便如此，这款游戏还是可以让人充分感觉到"群殴"的快感！

这款游戏的难度相当高，敌人不但成群出现，并且都带有不俗的攻击力，就算是体力满点，普通杂兵的一顿老拳也足以损失 1/3 以上的体力，再有就是 Boss 的特色不够鲜明......不过瑕不掩瑜，这仍然是一款出色的动作游戏。

剑豪	
剑豪，90 年代初期非常有名的一款街机游戏	游戏的剧情依然是英雄复仇这一百试百灵的主题......
游戏中标志性的畜力斩！	另外双人协作也是这款游戏的特色之一。

The Story of this game

这是一款纯粹意义上的 2D 游戏，这种早期的类似"成龙过关"的游戏类型之所以仍然能够获得比较高的投币率，这其中自然有它的道理。

"剑豪"诞生于 1991 年，虽然相比 CAPCOM 同一时代的"圆桌骑士"和"名将"，"剑豪"因为系统设定的太过原始而始终无从问鼎一线游戏的行列，但是它依旧凭借华丽的画面和极富特色的操作，在当时火爆的街机市场里，赢得了一席之地。

"剑豪"这类 2D 游戏的特征之一，就是"跳"这个动作是需要靠方向键实现的，也就是说，主角和屏幕上所有的敌人都同一时间的处于同一平面之内，这使得游戏中回避敌人攻击的难度直线上升，之后出现的 2D 动作游戏，比如上面提到的"圆桌骑士"、"名将"之类，因为有"变线"的概念存在，所有游戏的难度相比早期的 2D 游戏要简单很多，当然，其中的变化也会更多。在 91 年，"剑豪"依然固执的采用这样传统的系统，这一点并不可取，但是这款游戏却在这个基础上突出的强调了"蓄力"这个概念，虽然这个概念早已经不是什么原创概念，但是像"剑豪"这样，将"蓄力"这一概念强调到如此重要的地

步，似乎前无古人，甚至可以说，能否熟练的操作"蓄力斩"，是这款游戏能否顺利过关的关键。为此，这款游戏吸引了很多"蓄力控"，乐此不疲的钻研其中的奥妙……

游戏的剧情依然是英雄一怒为红颜的老套主题，画面比较干净，配色也比较鲜亮，但毕竟是一款二线游戏，在各个方面距离 CAPCOM 同时代的经典作品还有一定的差距，难得的是游戏的 Boss 设定的很有特色，第二关那个"石头人"Boss 想必当年经历过的玩家都还记忆忧新吧？

战斧	
90 年代街机黄金时代的代表作！	在巨大的骷髅手上选择人物，当时来看感觉相当震撼！
素描版的"老头"	母亲被杀……貌似所有主角都和 Death=adder 有仇～
据说这是一个身着比基尼登场的游戏女主角	爽快满点的双人协作模式……

The Story of this game

90 年代初期，街机黄金时代的代表作品，在 PS2 以及 360Live Arcade 平台上的接连复刻足以证明这款游戏不可磨灭的标志性意义。而作为一款"教具"级别的经典动作游戏，这款游戏更没有理由被人们遗忘。

在我的记忆当中，"战斧"最初登场时的火爆程度仅次于曾经的"街机喜马拉雅"——"街霸 2"，虽然这款游戏在动作层面相比 CAPCOM 的经典街机"四强"（圆桌骑士、三国志 2、名将和卡迪拉克与恐龙）还有一定的差距，但是"战斧"创造性的提出了很多之后动作游戏都广泛采用的元素，比如说"跑动"、"多段魔法"、""坐骑、"不同性能的主角"以及"由跑动引发的诸多相关动作要素"等等。虽然仔细考究起来，这些元素未必都是 SEGA"战斧"的原创，但是，把这些要素如此完美的结合在一起，在当时来说，"战斧"绝对是一款前无古人的游戏，以致于这款游戏在广大街机铺中的投币率一直居高不下。

另外值得一提的是这款游戏的人设非常精美，女主角虽然武器的攻击范围有限，但是魔法及其强大，再加上身着"性感"的比基尼，人气相当火爆！吃满魔法药瓶以后，放出的"火龙"在当时看来更是相当震撼，再加上魔法不同级别的多种变化，游戏中的"保险"就足够让人欣赏一番；游戏中的敌人角色也都各具特色，欧洲神话风格的背景设定使得游戏平添了几分神秘和蛮荒的色彩，手持石锤的巨人、手握长剑的骑士、凶悍的骷髅、狡猾的魔女，还有可爱的魔法矮人以及攻击方式各异的"恐龙"这些角色都让人过目不忘，建在巨龟背上的小镇、巨鹰身上与成群骷髅的死斗（当年我们称这关为'骷髅盆地'……），游戏的场景设定也同样充满了神话色彩，使得这款游戏无论从动作到画面在当时来说都已经无可挑剔！

这款游戏的难度适中，如果能够熟练的掌握"跑动"概念以及该动作之下演变出来的各种招式，通关也并非难事；游戏的体力计量很特别，蓝色的块状物代表主角的体力，一般来说，普遍的标准是两条，个别街机铺中"好心"的老板会调出三条体力的版本吸引顾客；另外，"战斧"中还有一个广大玩家口耳相传的秘笈——"砍油"。所谓"砍油"就是指在一方体力即将耗尽的情况下，在过关之间的场景中，另外一方按照一定的节奏，两下两下的砍杀对方，可以使对方的体力耗尽而不损命，待到下一关开始，就会自动充满体

力。这个秘笈想必大约是利用了游戏中的某个 Bug 吧，这招看似简单，新手却着实要练习一段时间才能掌握，于是我经常会发现在街机厅里因为"砍油"而"误杀"同伴所导致的"真人快打"......

另外，这款游戏的家用机版本，也被评为"最适合我国国情"的 MD 游戏，成为当年广大 MD 玩家的首选。

群殴	
89 年的动作游戏，也曾经非常流行	两位主角的特写，不过貌似和游戏中的实际扮相相差甚远
游戏中还有当时非常少见的剧情交代画面	双人配合游戏，主角的动作在当时来说还是非常丰富的

The Story of this game

这款游戏在 90 年代初期也是比较常见的，当时以"魂斗罗"和"双截龙"为代表的动作类游戏，以及由此演变出来的"魂斗罗 like"以及"双截龙 like"游戏可谓样式繁多，"群殴"从游戏类型上来说属于后者，但是相比名声如雷贯耳的"双截龙"，"群欧"也有自己的特别之处。

"群殴"这款游戏当年被很多人成为"死亡游戏"，追究这个名字的来源，大约是因为游戏中的主角和电影"死亡游戏"中的主人公李小龙一样，身着一身黄色衣服的缘故吧。这款游戏虽然诞生于 89 年，但是很多元素还是非常新颖的，首先，能力强化系统；能力以点数分配的形式进行强化，想不到这个概念在 89 年就已经确立。这款游戏中的主角，可以在没次过关后，于攻击力、体力和速度三个方面进行强化，虽然当时我们因为不动英文而浪费了制作者的一片苦心--|，但是这个系统在将近 20 年后的今天依然被很多游戏采用，足见它的经典。再有，罕见的情结交代画面，当时像"群殴"这样，每次过关都仔细交代情结，并且作出"次回预告"的游戏几乎就没有，更何况是出现在街机上，但是往往因为当时的游戏者根本不能了解其中的内容，就被仓促的按键 Skip 掉（再一次浪费了作者的苦心......），但是那还配合着模糊人语的情结展示画面还是给人留下了深刻的印象。另外，游戏的动作设定，作为一款动作游戏，动作按键有 3 个，分别是拳、脚和跳跃，并且可以组合出很多特殊动作，这一点上虽然不及"双截龙"，但是在当时的水平来看，也已经足够了。

"群殴"曾经是一家小小的 Mini 游戏厅——"童乐"的"镇店之宝"，当时这个版面还颇具人气，但是因为游戏中的两个主角可以在游戏中相互攻击，因此"误伤"的事情时有发生，后来这款游戏干脆演变成"格斗"类游戏，看你"不顺眼"直接投一个币上来把你"决掉"......然后？看什么看！"真人快打"没见过吗？^^|

变身忍者	
90 年代中期的经典动作游戏	四位颇具特色的主角，使用金箍棒的忍者人气很高！

游戏中也不忘为自己宣传一下～	游戏最大的特色就是可以变身成为敌人，并且都具有相当丰富的动作

The Story of this game

这款游戏因为它卓而不凡的创意使得它绝对有实力在游戏发展史上记录下自己的名字。TECMO 的制作实力，在这里可见一斑。

变身忍者登场于 90 年代初期，当时正是 CAPCOM CPS1 基版系列游戏大行其道的年代，"圆桌骑士"、"名将"、"三国志"等等 2D 动作游戏的经典都现世于那个时段，这些经典游戏，直到今天，依然被广泛的认同成为此类游戏最高水准；可想而知，在那个年代，想要与这些游戏竞争投币率，是多么困难的一件事情；而"变身忍者"恰恰以它卓越的系统、细腻的操作和突破性的创意做到了这一点！

顾名思义，这款游戏最大的特质就是主角可以随意变化成游戏中的敌人，并且使用敌人的招式。这在当时"主角孱弱化、杂兵疯狂化、Boss 变态化"的 ACT 大背景下来说，绝对是一种崭新的创意。就好像在"战斧"这款游戏中，我们都曾不止一次的想过，如果我要是能有"长剑"那样宽泛的共计范围、如果我要是能有"骷髅"那样的移动速度......等等等等。而现在，在"变身忍者"中，这一切都成为现实。主角不仅可以变化成游戏中的各种敌兵，屏幕上还会体贴的提示该种类敌兵的必杀技，这让游戏的变化和乐趣都成几何基数上升！

很可惜的是我对这款游戏的了解并不算充分，最主要的原因就是在游戏厅里基本抢不上这款游戏的机位--|，虽然游戏中的主角都非常强大，但是敌人也都绝非善类，并且由于过分的强调操作，不仅造成了游戏的难度偏高，更使得这款游戏在操作环节上不具备 CAPCOM 那种畅快的流畅感觉，这也不得不称之为一种遗憾。

街霸 2—降龙

降龙，这大概是只有中国玩家才能享受到的游戏吧......	游戏标志性的"满天气功"
老大，你亲谁哪？不过即便这样，KEN 依然会疯狂掉血	每位角色都被安排了很多匪夷所思的"特殊动作"

The Story of this game

如果有什么游戏只有中国玩家才能享受，而国外玩家则与之无缘的话，我想"降龙"绝对可以位居"三甲"之列。

虽然在现在来说，"恶搞"、"KUSO"之类的词汇早就已经不再是什么新鲜体验，但在当时来说，"降龙"的出现确实给我们带来了萌芽状态的"恶搞"概念，以至于使得这款游戏涵盖了太多的另类感觉；"降龙"版本众多，可以中途换人的、满天"气功"的、"彩虹版"、"高速版"、"街霸 9 代"......各种称谓不一而足。一款游戏的各种"民间加强版"可以这样在全国的街机铺子中大行其道，除了"街霸"之外，纵观中国街机历史似乎再没有能够与之抗衡的游戏出现（后来 Hack 版的 CAPCOM CPS1 基版系列游戏，比如'三剑圣'

之类，无论在普及规模、版本样式上，都还不能和'降龙'相提并论），这里也足见"街霸"在当时街机游戏中不可撼动的绝对地位。

当"降龙"出现的时候，众多街机铺争相购进类似的版面，并不仅仅是因为这种"改良"版（真的是改'良'么？--|）的"街霸"会更多的吸引追求新奇刺激的玩家，更重要的是，由于"降龙"的出招诡异，个别角色已经被篡改的近乎"X-MAN"，所以玩家挑战的失败率直线上升，从而带来了投币率的激增。

"降龙"中给人印象最深刻的莫过于 RYU 和 KEN 的"气功升隆拳"，尤以 LP 发出的升隆拳为甚，看着满天横飞的"气功"真是让人防也不是，躲也不是，一不小心一旦中招，瞬间就会损失一半左右的体力，外带眩晕效果，而这时候往往已经是对手 N 波次的"气功"已经缓缓飞来……貌似 96 秒左右被对手 KO 是经常的事情。另外，其它人物也添加了很多匪夷所思的动作，比如古烈的"跟踪气功"、桑吉尔夫满屏乱窜的"梅花大坐"等等，对应的，很多万家也逐渐开始利用游戏这样的"特质"，研发出很多新颖的打法。

到了街机黄金时代的末期，这样的"改良版街霸"越来越多的占领着市场，街机厅老板们无知并且贪婪成性的本质就此暴露无遗，以致于到后来想要找一款正经的"街霸"已经很困难了，而就在此时，SNK 的诸多格斗经典充斥了街机市场，KOF、侍魂以及后来出现的 3D 格斗游戏都使得"街霸"难以延续昨日的辉煌，而这样一款名噪一时的名作，就在这样怪诞无稽、光怪陆离的时光中，结束了它最后的辉煌岁月……

电子基盘/麻将	
80 后的玩家……你可说自己没玩过，但绝对不能说你没看过－－|	当年这四位美女的知名度绝对不亚于今天的"超女"……
虽然从今天的视角来看，这些 18X 的图片根本不算什么，但是当时还是"毒害"了一批纯情少年……	标准的麻将，遥想当年，偶号称"麻尊"～～～
随后衍生出来的"天开眼"……	规则有稍许变化，但是大同小异

The Story of this game

这款游戏在街机游戏发展史上所扮演的角色和地位，我都不好意思说……就像上面图片中所说的那样——"你可以说你没玩过，但是不能说你没看过！"虽然"麻将"这项运动在东北并没有像四川那样成为全民性的娱乐活动，但是其流行程度也绝对超过了一般的棋牌游戏，以致于这款游戏一出现，就 "瞬雷不及掩耳盗铃之势如破竹"般的在所有街机厅得到了一席之地。

尽管这样的游戏经常会以一些 18X 的图片作为胜出的奖励，但是相比之下，那个时代的 18X 相比今天还是太过"纯朴"了……虽然没有详细的规则说明，但是无数街头"麻仙"总是可以无师自通，个别街机铺子中还把"电子基盘"和当时流行的苹果机放置在一起，充当赌博机的角色，但游戏终于还是游戏，我经常看见有人在苹果机上赢得满坑满谷，却很少见到有人能够在麻将机上赚钱。

说道这里，想起一段小插曲，93、94 年左右，在沈阳曾经出现过一段赌博机风靡的狂潮。苹果机、扑克机（俗称 Pass 机）还有各类专门用于赌博的机器全部打着"游戏

机"、"游戏厅"的旗号大行其事，从红十字医院对面的小铺子到中街、怀远门一带的"赌城"，这里吸引的不再是年幼的孩子，更多心智脆弱的成人在这里醉生梦死，重复着一败涂地、家破人亡的恶梦。相比游戏，这种纯粹意义上的赌博不知道残害了多少年轻人，好在后来政府及时出手，把这些场所统统取缔，但是"游戏"却在这场浩劫中蒙受了不白之冤，变成了赌博机的陪葬品。

再说回麻将，虽然过关之后那几张 18X 的图片在今天看来实在太过"小儿科"，但是必须承认，这在当时，还是比较"火辣"的东西，毕竟当时还没有网络这个概念，很多方面的"资讯"还非常"闭塞"，于是新颖刺激的 GAL 图片自然也吸引了很多想要"追求刺激"的玩家。说道这里就不得不说到当年沈阳两个非常有特色的游戏聚集地——"中街"和"北市场"。这两个地点沈阳人都不会陌生，甚至于它们的存在比"沈阳"这个名称还要早（沈阳早先叫做'奉天'），这两个地方作为沈阳最早的商业集赞地，自然是龙蛇混杂。北市场的街机铺子林林总总，虽然每一家的规模的都比较 Mini，但是其中的版面绝对叫你耳目一新！甚至可以说当时最新的版面在北市场都可以找到，像当时的"世界英雄"、"街霸 16人"、"恶狼传说 3"等等都是在北市场登场了 N 久之后，才在其它店铺出现的，另外就是 N 多从未见过的麻将游戏，也只有北市场才能见到......而中街的风格则截然相反，我记得当时中街游戏世界给我的印象就是"大"（记得是在'北方大世界'附近），站在门口，一眼望去，里面整齐的码放的全是游戏机，一眼看不到头的那种，其规模，相比今天北京西单地下广场，其面积至少有 3 倍以上；里面充斥着各种你能想象到的游戏，很多贵重的版面和机体，绝对不是一般小铺子可以问津的，这里的币子也比较昂贵——1 元钱一个，这在当时来说，已经近乎"天价"了，这样大的场面，赌博机自然也少不了，不过这里的花样和款式绝对会让你大开眼界，据说好多品种还是"进口"的......

即便是这样"蓬勃"的"产业"也依然在 95、96 年开始街机覆灭的风暴中消失殆尽......此后，我再也没有见过如此场面的"游戏厅"了。

十多年后，面对着"电子基盘"，聆听着游戏中那熟悉的音乐和音效......似乎又回到了那间乌烟瘴气的游戏厅，不觉间，百般交集......

后记

想不到多年的感慨就这样在笔尖轻轻的溜走......奈何纸短情长，终归还是有太多的感受无从述诸于笔端，慨叹也好，唏嘘也罢，这所有的心情，连同这喧闹的季节一起，奉献给我曾经拥有过的，激情如火的少年时代！

alick126 2007.8 北京

有故事的人

依克西昂



2006 年 8 月 26 日

最近几天不知为什么我所在的这个北方小城天空一直那么阴沉，连续几天的雨让我这个习惯了干燥天气的人很不适应。窗外的雨还在淅淅沥沥的下着，我的心情和天气一样阴沉，昨天晚上我交往三年的女友说她星期 4 就要开学了，明天要来看看我，本来在电话中我们聊的是那么的开心，可就是我那一句我走了你自己要多保重可能刺痛了她那可原本就经不起太多打击的心，就这样今天的约会被取消了。今天我一直想给她打个电话对昨天发生的不愉快说声对不起，但不管我怎么打她始终不肯拿起电话听听我的解释。心情低落到极点的我把头靠在玻璃上看着窗外，现在的我能做的也只有发呆。无所事是的我打开电脑，也许写点什么会排解我内心纷乱的思续，也许我该找个时间静静的想想自己活着到底是为了什么。

我父母都是农村长大的孩子，在农村吃尽苦头的他们为了有个美好的将来，为了不再整天吃难咽的窝头咸菜，为了不再挨打挨骂，为了自己一生的幸福他们凭借着自己的努力通过考学来到了相同的一个城市的同一个公司。我爸刚来公司的时候是一个默默无闻的无名小卒，他的工作是长驻青岛，每年的大部分时间都是在青岛度过的。我的母亲因为是师范毕业，刚来的时候在公司的幼儿园是一名普通的幼儿教师,母亲虽然不是很漂亮但颇具气质。当年追求妈妈的人有很多，中间有不少事业有成或家庭背景很硬的人，可是母亲没有选择他们，而是跟了一个月公资只有几十元甚至买不起一件礼物给她的爸爸，在那个年代人们结婚时大多考虑户口和学历，不像今天那么看重家庭背景和收入情况，但妈妈选择的对相还是让周围的人大吃一惊。嫁给爸爸后母亲过的很累，不仅要工作和照顾父亲，生下我后更加重了她的负担，但她从来没有后悔过，总是从容的面对这坚辛的生活。因为爸爸的工作是常驻青岛，所以父亲和母亲在一起的时间并不多，爸爸不在身边的日子里母亲总是在下班后抱着我来到火车站用深情的目光望着东边，她对我说也许爸爸就在今天回来。就这样一天天过去了，爸爸的事业慢慢有了起色，我们家也从漏风漏雨的平房搬到了配备暖气的楼房，春去冬来，我渐渐长大了，我们家的房子也越来越大，钱也越来越多，爸爸也不用整天上青岛了，我们全家过上了幸福的日子，虽然父母比起从前变老了许多，但这些年的努力没有白费，他们的感情却在经过十几年的风雨后变得更加无法割舍。

很多年后，在一个星期天的午后，母亲搂着我坐在床边，我问妈妈当初为什么选择了爸爸，妈妈对我说当初她并不喜欢爸爸，但在交往中爸爸那种不怕吃苦的精神和开郎的性格吸引了她，妈妈觉的跟爸爸在一起将来一定会幸福。在嫁给爸爸后，在风雨中妈妈越发感觉出爸爸是个靠的住的男人，她慢慢爱上了他，而且这份爱越来越强烈，强烈到母亲甘心为了父亲的出人投地而放弃去享受这美好的青春，全心全意的照顾这个家。听完母亲的话后我想，现在有很多人都不相信世上有真正的爱情，也不相信世界上真的会有一个全心全意爱自己的人，这样的想法是完全错误的，起码我的父母就彼此深爱着对方。现在的社会变了，人们的思想变了，女孩子想找个有钱的老公来满足她们的虚荣心和高消费，而男孩子选女孩子的标准也变成了漂不漂亮，身材如何，有没有气质。当然这种转变没有什么不好，但不可否认正是因为现在社会的改变

我们才很难找到那种不渝的爱情，才很难在茫茫人海中找到一个真正爱自己的人。

记忆中的点点滴滴正随着时间慢慢被我们所遗望，儿时的记忆大多我都记不起来了，也许回忆过去十几年来发生了些什么只能从小学开始了，其实在小学时期的我们是最纯洁的，那时候的天永远是那样的蓝，每天总是那么的快乐，那时的我们活的没有长大后这么累。

1994 年我上小学一年级，很多年后我才知道对一个游戏人来说 1994 年是多么的重要，就在这一年承载着世嘉称霸游戏业梦想的土星和未来十年的家用机霸主 PS 发售，而影响了我国一代游戏人的《Game 集中营》也就是现在的电软也在同年创刊。第一天上学的我面对陌生的环境，陌生的老师和同学有一中说不出的兴奋，那时候感觉小学生活真是太美好了，可如今看来小学六年过的真的好平淡，经历过的事和朝夕相处的同学们基本也全都忘记了，不过对自己的游戏经历至今仍记忆犹新。小时候我也经常玩 FC（当然不是原装的红白机，是在我国比较普遍的小霸王学习机），但真正意义上喜欢游戏是在小学二年级，那时候我们学校一天总共上六节课，下午三点多就放学了，我不是一个听话的孩子，放学后从来不站队往家走，而是摆脱老师的视线独自跑到大街上乱转，每天都是 6，7 点才回家，回家时母亲问我干什么了我都说干值日或补作业了（我二年级的时候经常完不成作业），当然这种小聪明很快被母亲识破了，有一次在没通知我的情况下母亲来到学校把我晚回家的光荣事迹向班主任反映了一下，这一反映不要紧，我在学校挨了一顿教训后回家又是一顿思想教育，而且成为了班主任的重点关照对像，在被老师关照的那几个月的日子是我人生最黑暗的时光，我的自由受到了极大的限制，想在站对放学时跑掉不仅要等到老师安排的小间碟们回家而且回家不能太晚，因为回去太晚了父母那关也不是那么好过的。有一次我没完成作业被老师在课堂上当典型批评了 10 分钟后被赶出教室并被告知要罚站两节课，习惯罚站的我当然不会老老实实的呆站在那里，而是在老师进教室后跑到楼顶看着窗外，享受这大好时光。就在这个时候有两个高年级的同学可能也是因为作业原因被赶出了教室，他们出来后站在教室门口聊开了天，从他们的对话中我知道了胜利街靠近白浪河的地方有一家游戏厅，当时我对游戏的概念还不是很深，仅仅停留在 FC 超级玛莉的水平上，好奇心旺胜的我决定星期天到这个游戏店一探究竟。在一个双休日的午后我来到了那个游戏店，当我趴在玻璃上往里看的时候被眼前的一切惊呆了，我看到店里面有至少十台游戏机，而打游戏的人也已经暴满，站在旁边观战的人发出的加油声和玩游戏人的笑声传进了我的耳朵，我是多么想进去看看啊，可摸了摸口袋里的 5 毛钱还是强忍住了进去的冲动，结过我整整站在店门外看了一下午。

回到家我是那样的兴奋，满脑子想的全是游戏店中热闹的景像，我暗自下定决心等有了钱一定要痛痛快快的去玩儿一个下午。我记的很清楚，当时母亲一天给我一块零花钱，以前我都是拿这些钱买冰棍或糖之类的小食品，但在为了去游戏店看看而攥钱的一个星期中我硬是连一块糖也没买，就这样周末自己的手上终于有了 7 块 5 毛钱，那时候 7 块多钱对我来说是个大数字，我想这些钱应该够进去玩一下的了吧。周日的午后，我来到游戏店门口，轻轻的推开了店门，可能是我来的比较早的缘故，屋子里的人并不多，这里的老板是一个胖胖的年轻人，他看见我进来后放下手中的手柄走过来问我进来看看还是打游戏，我说我是来打游戏的，在确定我身上有足够的钱并且一定不会有家长找上门来的情况下他把我带到了墙角的一个电视旁边，老板问我玩什么游戏，因为我实在不知道这台黑黑的游戏机上任何一款游戏的名子，就回答说有超级玛莉么？老板着实被我这句话搞乐了，本来严肃的表情也因为我的天真变得面带微笑。他给我拿了几盘卡带，说这是比较常玩的几款游，要我从里面选一款，我就随手挑了一款叫《幽游白书 魔强统一战》的游戏，可能那时候的我还不知道这款游戏和今天发生的一切足已改变我今后的命运。在一个下午的时间里，我基本上是一个人在墙角熟习这个完全不知该怎么用的手柄，中间也有几个大哥哥来和我玩了一会儿，可都被我那白痴的操作臭跑了，不过我却乐在其中，完全投入到了游戏当中。

自从第一次去游戏店后我的热情便开始日渐高涨，只要一有钱我就会在放学后逃过老师的眼睛和那几个班

干部的密切监视到店里打上一个小时的游戏。因为我对钱的需求变大，一天一块零花根本不够我打游戏的，我还曾经因为这事和母亲谈判，我们说定只要我在期末考试数学能考全班第一（那时候我们这还没开英语课，语文大家成绩差不多也不太需要什么水平所以大多数家长都无视语文的存在，数学也就成为衡量一个孩子聪明与否的标准），零花钱在今后的一年里将被提升到每天两块钱。这个条件对我的诱惑力实在是太大了，为了更好的游戏我决定拼命学习，因此二年级临近期末考试的那段日子就成了我激情燃烧的岁月，我没白没黑的看书做题，也放弃了自己的游戏时间，最后的期末考试中我以 100 分满分的成绩并列全班第一，本人不仅成为了班里的焦点人物，老师和父母对我的要求也松了下来，大家可想而知二年级的暑假我是怎么度过的。

在以后几年的时间里，我的大部分休息时间都是在游戏厅度过的，在那里我知到了自己玩的黑色机器叫 MD，装光盘的游戏机是土星和 PS。整个三年级我基本上是在练《幽游白书》的日子中度过的，那个时候《幽游白书》是店里最火的格斗游戏，一般两个人一块来打机都是选择玩《幽游白书》，我年纪虽小确和很多上初中，高中的大哥哥一样酷爱这款平横性稍差但打击感和游戏性超强的格斗游戏。在初玩《幽游白书》时我是坐在墙脚守着那台老旧的 MD 独自练习发招，后来水平高了之后就开始观看别人的对战，再后来就开始试着找对手挑战，慢慢的我的实力变的强了起来，独自在墙脚打游戏的我经常被高年级的大哥哥邀请一块砌磋一下，老板也在闲来无事的时候把我叫过去要和我比试比试，在玩《幽游白书》的过程中我和经常来店里的大哥哥们熟了起来，店老板对我这个小 P 孩的态度也从严肃变的和蔼亲切了许多，他们都说看到我就像见到了儿时的自己。

为了拉动游戏店的人气，店里还举办了《幽游白书》格斗大赛，一等奖是获得 30 小时免费游戏时间，比赛开始前我为了那诱人的奖品开始了特别训练，老板还给我提供了杂志上的幽游白书攻略让我好好练习，经过一个星期的练习虽然在比赛中只取得了第三名，但那种成功后的喜悦心情却久久无法平静。随着时光的流逝夕日 MD 和《幽游白书》在游戏厅里的火爆逐渐被 KOF97 和 WE 所取代，但他们给我的快乐却早已深深的藏在了自己对童年美好回忆的最深处。

后来我在 MD 上又玩了《梦幻模拟战》《火枪英雄》《街头霸王 2》等多款游戏，随着土星和 PS 的渐渐成熟 MD 退出了历史舞台，游戏厅的 MD 也从最初的五台减少到了一台，为了玩到更多的好游戏我也开始放弃了对 MD 的执着，和很多人一起开始体会次世代带给我们的全新游戏感受。土星因为是世嘉出品的游戏机，名气自然要比初出茅芦的 PS 大很多，所以起初店里很早前就有了土星，但随着《最终幻想 VII》和《勇者斗恶龙 VII》在日本的发售和北美价格战中土星的完全失败，SS 很快就退出了历史舞台，全国各大城市的机房很快就成了 PS 的天下，所以我可能和很多在游戏厅玩大的朋友们一样对 SS 的记忆很少，虽然我是一个 SEGA 的忠实 FAN，但 SS 上的游戏我玩的不多，而且大部分都是后来喜欢 DC 喜欢世嘉后补玩的，但我们还是不该忘记土星为游戏业的发展所做的一切，更应该记住 SS 上那些不朽的传世名作。

PS 把我们带到了真正的 3D 时代，从 MD 的 2D 画面到 PS 所表现的 3D 世界，那种质一样的飞越给人一种不可思异的感觉，这种视觉上的震撼给铁杆玩家们代来的感动也许只有我们这些从 MD 时代玩到今天的玩家才能体会。PS 上给我印像最深的两款游戏是《生化危机 2》和《KOF97》,当年 PS 还不太普及的时候记忆卡要几百块钱，这对老板来说是一个不小的开支，所以我们平时玩的 PS 上都是不插记忆卡的，虽然没有记忆卡对那些玩的最多的格斗类游戏和体育竞技类游戏影响并不是很大，但对于 RPG 和 AVG 来说想要把一款游戏通关就变成了一件不可能完成的任务。还记的游戏店刚进《生化危机 2》盘的时候老板对此游戏的恐怖程度早有耳闻，邀请我们几个整天去店里打机的一起试玩一下这款传说中的恐怖大作，在看那段惊心动魄的片头 CG 时，可怕的丧尸真是把大家给吓了一跳，更可怕的是从游戏一开始我们就要面对一群群可怕的丧尸，再加上恐怖的音效和 CAPCOM 对气氛的把握，我们几个人就好像置身其中一样，如此

另人毛骨耸然的感觉这还是第一次。结果在结束试玩的那个晚上我整晚都没有睡着觉，满脑子想的都是那些面目狰狞令人作呕的丧尸，每次晚上出去玩的时候总感觉后面好像有人跟着我似的，从那以后我再也不敢在晚上看家里的那面大镜子了，这种感觉大该持续了一个星期才消失，我也深刻体会到了游戏分级限制年龄的原因。《生化危机 2》确实恐怖，但她对我们这些游戏迷来说太有吸引力了，所以我还是不得不为了游戏而去忍受那些令人作呕的丧尸。没有记录卡却想看到后面的剧情，唯一的办法就是不断加快攻略的速度，结果在规定时间内谁进行的流程长就变成了我们的一个比赛项目，游戏的前半部分我至少打了 20 遍，最后简直练到了"丧尸丛中过，片叶不占身"的境界，而那些可怜的丧尸也从 CAPCOM 吓人的最佳利器变成了任我虐杀的对像，不知道玩过生 2 的朋友们有没有这种感觉，我玩生 2 玩到最后甚至看到丧尸的走路姿式都觉的有趣而不是感到恐惧。

就这样《生化危机 2》来到游戏店都一个月了，但还没有一个人通过关，于是在一个大哥哥的提议下我们几个铁杆决定留在游戏店通宵把生二通关。经过协商之后老板同意我们通宵的要求，但考虑到安全问题他在晚上回家睡觉的时候必须要关店门，我们想通宵就要被琐在店里一晚上，父母方面因为我学习很好他们也同意了，就这样我和几个哥哥买好了零食汽水准备向梦想发起挑战。攻略行动是从傍晚开始的，一个人进行游戏其他人想迷题的解决办法，打游戏的人累了就换另一个人上，累了的睡点儿或吃点东西，就这样经过不懈的努力《生化危机 2》终于被我们攻破了，因为迷题都是自己解开的所以用时较长，大该有十四个小时，在顺利通关后我们叫啊笑啊喊啊，那种心情真是像了彩票一般。很多年过去了，虽然我的游戏人生还在继续，但当年那种释放不完的激情早已不在，人生就是这样，有很多东西是可遇而不可求的，我们能做的就是把握好现在，用心去珍惜身边的人，只要这样去做了我们的人生就不会留下什么遗憾。

游戏厅里玩的最多的还是格斗游戏和体育竞技游戏，这都是由厅里不算安静的环境决定的，一款好的 RPG 需要玩家在一个安静的环境中独自品味细细研究才能领悟其精髓，而竞技类游戏却恰恰相反，正需要一个有人呐喊祝威的场合和对手放开手脚杀个痛快。KOF97 是一个不朽的经典，她在游戏界的地位甚至远远超越了《幽游白书 魔强统一战》，当年 KOF97 在街机上凭借完美的游戏性取得了惊人的成绩，在国内 97 的出现使街机业迎来了一个新的春天，不管机厅大小玩的最多的，拥有最高投币率的游戏一定是 KOF97，店家们也因 97 的超高投币率而大赚了一笔，此时我国街机业一片繁荣，这多少会让人联想起当年《街头霸王》《吞食天地》在我国引起的那一场街机旋风。KOF97 移植 PS 之后，她在游戏厅中的霸主地位同样不可撼动，拳皇几乎成为了所有游戏厅最受欢迎的格斗游戏，光我去的这家店的老板就不知用坏了多少张 97 碟片。大势所趋我也很快的投入到了《KOF97》的练习中，那时候杂志攻略已经成熟，我再也不用像当年练《幽游白书》那样自己在墙脚花很多时间研究人物的连击和出招了，我需要的一切连续技在攻略上都写的清清楚楚，我们所要做的只是按攻略输入相应的指令和刻苦的练习。我对 KOF 的练习投入了很大的激情，下午一放学我就会火速跑到游戏厅开始艰苦的特别训练，那时候我的对手是一个高一的大哥哥，每次都是我先到他后到，人一齐就去附近的小卖部买上一堆零食，一边对战一边狂吃，那样的生活对于年幼的我来说简直有如天伦一般。KOF97 的人设很赞，每个人物都个性鲜明，打法也是千变万化，其中我最喜欢的一个角色是八神庵，那飘逸的头发和酷到极点的招式让我用起来爱不释手，当然不光是喜欢，我用八神也是相当熟练的，经常在练习中上演一挑仨的好戏，后来因为我连击用的太好了有一段时间和我一起玩的大哥哥还要求我禁用八神。再后来我又发现了暴走七枷社这个超强人物，他的招有很多都是防御不能技，虽然用起来对操作要求比较严格，但用好了绝对超强，再加上麻宫雅典娜就组成我最强的三人战队，当年我的三人组合在厅里还是很有名气的，能和我一决高下的人没有几个。

随着时间的流逝我们家的生活条件越来越好，爸爸也从一个默默无闻的小卒变成了公司里举足轻重的领导人物，因为父母收入的增加我的零花钱也越来越多，渐渐的我感觉到去游戏厅打游戏受到的干扰因素太多，于是产生了购入属于自己的一台游戏机的想法。我记的很清楚那是我上小学六年级的时候，游戏店进来了

一台小巧的白色游戏机，机器上那大大的蚊香标致很是可爱，我第一眼看到后就深深的被这台可爱的主机所吸引。在与老板的谈话中我得知这款主机的名字叫 DC，是世嘉推出的最新型游戏机，老板对我说土星败给 PS 是个意外，这次 DC 一定能打败 PS 夺会家用机霸主的位置续写 MD 时代的辉煌，到了那个时候他要把店里的 PS 全都换成 DC，生意一定比当年 MD 时代还要火爆。本来就对 MD 对世嘉有很深感情的我在听了老板这一番激昂的讲话后对 DC 产生了浓厚的兴趣，可一问价钱竟要 2000 多元，这对一个小学生来说是一个多么巨大的天文数字啊，不过这并没有使我放弃购买她的念头，从那天以后我下定决心一定要买下这台梦幻般的主机，痛苦的攥钱生活也随即开始了。在为了购入 DC 而省吃简用的日子里,我很少出入游戏厅，零食也是基本全免了，就这样我辛辛苦苦的攥了半年钱，终于在考初中的前夕我顺利的攥到了足够的钱。一个天气炎热的下午，一个十二岁的男孩子装着 2000 多元现金来到了那个他曾经战斗过的游戏店（现在我都觉的当时的自己真是太有魄力了），一进店门老板就用和蔼的语气问我为什么这么长时间没过来，学习是不是很紧张之类的客套话，当我说出要买 DC 的时候老板简直不敢相信自己的耳朵，但从我那发亮的双眼中可以看出我没有开玩笑。在问清钱的来路之后老板把一台崭新的 DC 拿到了柜台前，我从口袋里掏出了一叠百元大钞，谈好价钱后顺利的拿到了我梦寐以求的 DC，从此我再也不用顶着大大的太阳去游戏厅打游戏了，终于可以不怕打游戏晚回家而挨家长骂了，终于可以安下心来安安稳稳享受 RPG 带给我的乐趣了。

2000 年的初中升学考试，我以总成绩全校第四，数学单课全校第一的成绩被当时市里的一所重点初中录取，这是我所有考试中成绩最好的一次，可惜不争气的我因为过于痴迷游戏从那以后再也没有考出过这么好的成绩。我的父母对我的教育方式比较特别，他们对我的学习和平常所做的一切几乎不管不问，只有成绩下滑太利害的时候才把我叫过去批评一顿。所以六年级的那个暑假我玩的很疯，完全是在 DC 的陪伴当中度过的，在这个暑假里我不仅爱上了 DC 爱上了世佳,更爱上了几款可能我这辈子都不会忘记的游戏。因为有了自己的游戏机，那个陪伴我走过几年美好时光的游戏厅我也就基本不去了，经一个好朋友介绍我认识了一个在小商品城做电视游戏生意的老板，因为他从广州进货机器价格很便宜，所以买碟片和配件也变成了去小商品城买，那个游戏厅就渐渐从我的生活中消失了，后来听说因为那家店因生意不好关门了，再后来当年游戏厅所在位置的平房全被拆了，取而代之的是一座座高大的现代化建筑。

虽然陪伴我走过小学时代的游戏店消失在了岁月的长河中，但我永远忘不了那段快乐的日子，更不会忘记店老板和那群铁杆玩友们。在这里我想特别提一下店老板，他是一个幽默的年轻人，虽然很胖长的也实在不怎么样，但每当我们谈论起他的长相时他总说自己是帅哥上大学的时候有很多漂亮的女朋友之类的不着边际的玩笑话。老板最喜欢玩的游戏是《梦幻模拟战》和《大富翁》，后来 PS 普及后又疯狂的爱上了《最终幻想 VII》，当他没事的时候也会主动找我们这些游戏店的常客切磋一下 97 之类的格斗游戏，不过水平实在是不敢恭维。他对年幼的我是相当关照的，以前上二三年级的时候我不是很有钱，经常出现钱用光了打不了游戏的情况，有一次我没钱玩游戏了但实在不想离去就趴在店外的玻璃窗上往里看，这一幕被老板看见了，他问我为什么在外面不进来玩，我说零花钱花光了进来怕被赶出去，他用怜悯的眼光看着我，捏着我的小脸对我说以后他这只要生意不忙没钱也可以进来玩，忙的话就进来坐着板凳看，从那以后没钱的我再也不用因为怕被赶出来而发愁了。店老板当年迷 FF7 的时候曾拿着一把扫把摆了个造型问我像不像克劳德，我们互相瞅了对方一眼开心的笑了，他那爽朗的笑声直到现在我还记的很清楚。游戏店附近有一段时间曾经出现过高年级学生欺负低年级学生甚至抢低年级学生钱的情况，我很自然的成为了最大的受害者，在那段日子里是老板和那群平日里同我一起打游戏的大哥哥保护着我，每当我回家的时候总会有个哥哥送我出这条小巷子。有一次我在离店不远的地方被一帮坏孩子围住了，这被和我要好的几个大哥哥看到了，他们为了帮我和那些坏孩子干了一丈，但他们并不是那群混混的对手，最后是老板跑出来才把我和几个哥哥救了下来。十年过去了，游戏店虽然消失了但老板那招拍式的微笑仍然清楚的印在我脑子里，他不干游戏这一行后我们再也没有见过，也许他早已把我这个小 P 孩给忘了吧。当年和我一起大机的那一群铁杆玩

友大多还和我保持着连系，他们中最小的还在上大学，最大的都工作多年了，还有很多都去了外地早已和我们失去了联系，但我们这些还保持着联系的人都成为了彼此最好的朋友，有空也经常聚在一起讨论一下游戏，回忆一下过去。

上初中后的我对世佳对 DC 的爱更深了，在初一整整一年的时间里我是在《莎木一章横须贺》和《樱大战 3 巴黎的然情岁月》的陪伴下渡过的，这两款游戏让我真正体会到了什么才是有思想有内含的游戏，更让我明白了游戏不仅仅是为了人们消磨时间而存在的，她还是世界上最伟大的一种艺术形式，每一部游戏作品都有自己的灵魂，都在传达着开发人员想向我们表达的一种精神。

《莎木》是一款真正艺术化的游戏，她把一种全新的游戏方式展现在了广大玩家面前。当年我为了玩《莎木》经常逃课，作业基本不写，还经常被老师拉到教室外边罚站，而每次罚站我脑子里想的全是《莎木》，想着想着一节课就那么过去了。后来《樱大战 3 巴黎的然情岁月》的到来更是让我心喜若狂，我们学校早上是 8:00 上课，而我的父母因为家离公司较远不到七点就要去上班，这就给了我打《樱大战》的机会，每天早上我六点半就会准时起床，然后开始密切注意父目的动向，只要他们一出家门我就马上打开 DC 开始"晨练"，快八点的时候再关掉机器拿着面包向学校奔去。我还曾经为了打游戏装病请假回家，上最后一节课时逃课会家，晚上趁家长睡了之后偷偷的打游戏更是家常便饭。

因为游戏的原因我的学习成绩一落千丈，在第一次期末考试中我只考了 37 名，对于当初中考全校第 4 的我来说这是一个多么具有讽刺性的成绩啊，父母对我在学生时代就沉迷于游戏是持反对意见的，但因为我学习成绩很好也就没再多管，一直任凭我疯狂的游戏，他们并不知到年幼的我根本把持不住自己这颗贪玩儿的心。得知我的考试成绩后爸爸都快气疯了，在开完家长会的那天晚上爸爸走进我的屋里要把所有的游戏机都给砸了，我拼命抱住 DC，任凭他怎么打我我都死死的抱着不肯放手，直到父亲砸累了也打累了之后才松手，他走后在我怀中的 DC 安然无样，但几乎所有我辛辛苦苦攥钱买来的正版全被砸烂了，其中就包括我最爱的《樱大战 3》和《莎木一章横须贺》，看着一张张被砸的不成样子的碟片我哭了。

在以后的学习生活中年幼的我仍然没能忍住游戏的诱惑，我像往常一样天天放学回家后就开始游戏，爸爸自从那天打我之后深知我可能永远不会放弃游戏也就没再管我，我的成绩在不断下滑，可能那个时候父亲对我的期待早已变成了深深的失望。

2001 年 3 月 SEGA 宣布 DC 正式退出游戏硬件市场，并从此转型全力发展软件和街机业务。消息通过网络和杂志很快传到了每个世嘉迷的耳中，当然我也在第一时间听到了这个令人心寒的消息。起初我简直不敢相信自己的耳朵，曾经以称霸游戏业为目标的 SEGA 怎么可能放弃承载几代游戏人梦想的 DC 和家用机业务，不可能，这决对不可能。后来世嘉宣布将在 DC 上继续推出几款停产前就处在开发中的重量级作品，其中包括《樱大战 4 恋爱吧少女》和《莎木 2》，我安慰自己说通过这两款大作世嘉也许会扭转颓式打败 PS2，到那个时候 DC 一定会再次投入生产。但我这美好的愿望很快就被无情的撕碎了，《樱大战 4》和《莎木 2》并没有把已在悬崖边缘排徊的 DC 拉回来，随着《最终幻想 X》的发售 PS2 如同君临天下般席卷了整个游戏界，再也没有留给 DC 任何的机会。

DC 停产后的日子里我仍然坚持着自己的信念，努力去撼卫一个世嘉迷的尊严。在 PS2 已经开始普及的 2002 年我依然坚持不买 PS2，不玩任何一款 PS2 游戏，而是继续玩着别人觉的早就老掉牙的 DC。《莎木 2》比起《莎木一章横须贺》来有了长足的进步，虽然游戏中纯朴自然的女主角莎花和风景如画的桂林给我带来了新的感动，虽然《樱大战 4》中大神一郎和众花组 MM 们的精彩表演让我找回了当初的那一份感动，但我再也没法找回当年刚买 DC 时的那种激情，因为必竟 DC 走了，永远的走了。后来游戏店里的

DC 碟片越来越少，直到最后完全消失，我这个世嘉迷从此再也买不到任何 DC 游戏了。
之后我经过了半年的游戏空白期，在那段日子里我过的相当无聊，每天除了学习没有其它事情可干，有同学和要好的朋友约我一起去网吧联反恐精英玩儿网络游戏可都被我拒绝了，因为我知道那些东西并不适合我，只有游戏才是我心中永远的最爱。终于顶不住众多大作诱祸的我放弃了作为一个世嘉迷的尊严，在 02 年末购入了一台 35000 型 PS2，从此步入了游戏生涯的一个新时期。

入手 PS2 后我玩的第一个游戏是《暗黑编年史》，她由 level5 公司制作发行，当时 level5 只是一个没有名气的小公司，这款游戏在发售之初也并没有得到足够的重视，至于为什么我放着众多 PS2 大作不玩而选择了她，我想这也许就是天意吧。第一次玩《暗黑编年史》我就被其童话般的世界和唯美的游戏画面迷住了，我不禁感叹当年被自己耻笑的 PS2 竟能达到如此画面效果，这种画面真是超出 DC 太多太多了。在以后的两个星期里我一直沉浸在这童话般的世界里，丰富的小游戏和有趣的系统让我彻底爱上了这款游戏，而男女主人公那童话般的冒险旅程和纯洁的友情同样让我久久难以忘怀。

时间不停的流逝，转眼间我已经初中毕业了，因为贪恋游戏的原因初中三年我基本是在游戏中度过的，而文化课全都荒费了，可想而知我的中考成绩是多么的烂，是的，我没有考上高中，连最差的高中也没考上。没考上高中的我心情很失落，失落的几乎迷失了人生的方向，在那些天里我静下心来好好的考虑了一下自己的将来，或许是我真的长大了吧，慢慢的我开使明白游戏只是自己生命中的一小部分，我并不是为了游戏而活着的，追求自己的幸福和理想才是一个人一生中最重要的事情。在想清楚我究竟是为什么而活着和活着的意义之后我暗自下定决心，只要父亲还信任我还让我上高中的话我一定要拼命学习，为了自己的将来死也要考上一所好的大学，只有这样我才能找到自己的幸福，实现我的梦想，只有这样我才对的起生我养我的父母，才无愧于自己的良心。

初三暑假是我人生中最快乐的一段时光，那段日子里我在紧张的学习之余又玩了一个另我终生难以忘怀的游戏《最终幻想 X》，在攻略游戏的日日夜夜里我仿佛和主人公们一齐经历了一场惊心动魄的冒险和一个凄美的爱情故事，因为命运 Yuna 无法和自己的爱人 Tidus 在劫后余生的日子里朝夕相处相濡以沫，但这又有什么呢，只要彼此想着对方爱着对方就足够了，无法在一起的两人互相牵挂着彼此又何尝不是一种更加刻骨的爱呢？

在学习和游戏之余因为时间比较宽裕我得到了和朋友们朝夕相处的机会，在这段日子里我和几个知心朋友的感情越来越深了，其实在险恶的现代社会中想找到一个真正的朋友是很难的，只有在学生时代交的那种没有利益冲突没有互相利用关系的朋友才是真正的朋友，也许这种关系不会维持到将来踏入社会后，但这又有什么关系呢？至少我们曾经拥有过真正的友情。

暑假很快就要结束了，在结束这段快乐的日子之前我和父母一起去青岛住了一阵子，在海边我们一家三口照了一张全家福，全家福上的我笑的是那么的灿烂。

开学的日子快要到了，父亲最后还是相信了我这个不争气的儿子，通过爸爸的努力我被一个县重点高中录取，父亲希望我通过住校和坚苦的生活环境暂时忘掉游戏全身心的投入到学习中去，但是他并不知道现在的我早就想清楚了自己该走的路，就算可以接触到游戏我也不会去碰她一下，必竟慢慢张大的我早就有了坚强的信念。不过被送到这个穷乡僻壤来上学我并没有一点怨言，因为爸爸做这些都是为我好，都是为了我的将来才不得已而为之。

2003 年 9 月我带着决心与勇气来到了 A 校，这所学校座落在一个县城的郊外，在那里想要在没有校方批准的情况下私自出校门比越狱还难，而且就算出去了附今也没有任何娱乐设施，这还不是最可怕的，学校

食堂的饭也实再是难吃到了极点，虽然后来承包食堂这种肥差的竞争非常激烈，食堂的伙食也有了较大的提高，但还是令人难以下咽。学校里有两个小卖部，别看这两个小商店很不起眼，其实我在 A 校学习的那段日子里的一日三餐大部分都是靠小商店买来的面包和方便面度过的。
 当然因为是新校，A 校盖的是很大也很漂亮，但这只是虚有其表，教室里的教学设施除了桌椅板凳是全新的其他东西都老掉了牙，最可气的是竟然没有配备空调，我真的很难想像学生在夏天是怎样忍受这令人抓狂的高温的。

虽然学校的食宿条件很差，但学习氛围绝对是一流的，由于学校里的学生大部分都是从县城或是农村来的，所以他们几乎没有什么兴趣爱好，他们唯一的目标就是努力学习考上一所好的大学以便将来出人投地。正因为这样 A 校的学生都很自觉，吃饭时间你会看到有很多人是一边啃馒头一边看书的，而在宿社熄灯后拿着手电筒看书的人也不在少数，在这样的学习环境下再加上我自己的勤奋努力，初中的课程很快就让我全补上了，而且在高一的期末考试中还考出了相当优秀的成绩。

在 A 校的日子里因为水土不服我受了不少苦，但我很庆幸能来 A 校上学，因为就是在这个学校里我认识了一个美丽的女孩，就是在那段日子里我们相识相知，就是在那段日子里她成了我的女朋友，从相遇到现在已经三年了，我们一直彼此深爱着对方，也许有人会说我们还小不懂什么叫爱，我们所谓的爱情只是彼此互相喜欢，这样的爱情根本经不起任何的风浪，岁月会让我们忘掉彼此。但我不那么认为，我明白爱是一种责任，是要照顾对方一辈子的责任，而我现在只是一个学生根本无法担负起这种责任也不可能给她幸福，但在以后的日子里我愿意努力努力工作，相信在不久的将来我一定会有能力照顾她一辈子，让她成为天下最幸福的女人。

还记的我第一次见她是在我们班教室外的楼道里，晚自习的下课铃响后我照例和几个男同学一起坐在教室外的桌子上聊天，就在此时我看到一个漂亮的女孩子朝这边走来，那是一个多么漂亮的女孩儿啊，白嫩的肌肤在灯光的照耀下显的光彩照人，水汪汪的大眼睛和高高的鼻梁是那么的美，她给我的第一感觉完全就是金雍笔下的小龙女（相处后才发现其实她也没有那么漂亮，但绝对算的上是美女），就这样我呆呆的看着她从我身边走过，自以为很帅的我还以为她会侧过头来深情的望我一眼，但可能是我自作多情了，她低着头与我擦肩而过，完全无视了我的存在。她走后我还是在若有所思的望着她的背影，我的那几个死党看我那傻样后都笑我说看美女看傻了。后来经过我辛苦打听了解到她就在我们隔壁，是级部里有名的美女，对人很冷淡，也不太爱说话。其实说实话当初去 A 校我就下定决心要好好学习，根本没有想过谈恋爱之类与学习无关的事，对于她我只是有一种好感但从来没有想过要向她表达出来，恋爱实在对学习的影响太大，因为感情而耽误学业的例子也实在是太多太多了。就这样我把这份感情藏了起来，不过在与她相遇的时候我还是忍不住去多看她几眼，每当看到她心里就有种暖暖的感觉，也许这就叫做喜欢吧。

但是我和她之间的这种状态很快就被打破了，在一个阳光明媚的早上我收到了一封信，我打开浏览之后发现这正是传说中的情书，这还是我平生第一次收到情书，这让我那忐忑不安的心久久无法平复，更令我吃惊的是这封信竟是她写的，我简直不感相信自己的眼睛，激动的我在看完信后一下子蹦了起来，恨不能马上跑去隔壁教室拉她出来把事情问个明白。这种喜悦的心情很快就消失了，毕竟我来 A 校只有一个目地那就是考上一所好的大学，而恋爱只会成为我成功路上的一种障碍。当天晚上，我怀着复杂的心情把她叫到天台。"为什么会喜欢我？""你给我一种特别的感觉，每次看到你我都会被你爽朗的笑声所吸引，慢慢的我发现自己会在不经意间想起你。""可每次碰到你的时候你都是着头的，你确定正眼看过我么？""人家都是偷偷看你的，你不觉的女孩子盯着男生很别扭么？""没感觉。""学校不允许男女生谈恋爱，要是被老师看到我们俩站在天台肯定会有大麻烦的。""这个点了不会那么凑巧的，你真的原意做我女朋友么？""恩。""那以后我天天送你回宿社好么？""好，但要记得等人走光了再到教室找我，被同学看见也不大

好。""…………………………"

就这样她很自然的成了我的女朋友，虽然心里还有很多顾虑，但还是接受了她，因为我太喜欢她了。在以后的日子里我每天晚上都送她回宿社，有一次在送她回宿社的路上我拉住她的手对她说能抱抱你吗？她微微点了一下头。我轻轻的把她拉到我身边慢慢的张开双手抱住了她，那种感觉真的很幸福。

因为我在七班她在六班所以体育我们两个班是在一起上的，自从她成为我女友之后体育课就成了我们的特别约会时间，要知到在那么紧张的学习状态之下彼此喜欢的我们想长时间的待在一起就变成了一种美好的愿望，可正是体育课让这美好的愿望变成了现实。有一次上体育课，我把她叫到操场的草地边坐着，她幸福的依偎着我，我也伸出一只手搂住了她。"你觉的我长的帅吗？""当然帅了，以前没跟你好的时候也是一次上体育课，你穿着淡蓝色的上衣在操场边走着，那时候你的头发特别长，很像冬日恋歌里面的裴永俊，当时我可迷你了，还和宿社里的姐妹们说一定要找你这样的男朋友。""你说我留裴永俊那样的长头发好看？我现在的发型不好看么？""不好看，土死了，一看就倒胃口，要知到你留短发这么丑当初打死我也不答应做你女朋友。""够胆你就再说一遍，小心我掐死你。""我就说，来掐啊。""小样，去死吧你。""来抓我啊，抓住了我让你吻我，少女的初吻吆，呵呵。"

我很快就抓住了她，我轻轻抱住她，她慢慢的闭上了眼睛我看着她那粉红色的嘴唇，慢慢的吻了下去。她的脸在我吻她的一瞬间噗的一下变的通红，又过了一会儿她推开了我。"原来和心爱的人接吻感觉这么幸福。""心爱的人？难到你还和其他男同志接过吻么轻浮的女人？""去死吧你！""我靠，老大你往哪打啊！""……………………"

虽然和她在一起使我耽误了不少学习时间但我一点儿也不后悔，因为以这么微小的代价换来的却是一个美丽女孩的爱，多么超值啊。恋爱的感觉真的很奇妙，和心爱的人在一起的时候我的大脑总是一片空白，和心爱的人在一起的时候总能让我暂时忘掉一切的烦闹，恋爱真好。

有一段时间我们宿社的一个学生生水豆，结果全宿社的人无一幸免的都被传染了，在大城市长大的我要不是来到 A 校并被分到这个宿社恐怕这辈子都不会尝到这可怕水痘的威力。在感染水痘的那段日自里我的脸上和身上张满了小红疙瘩，那种感觉真是难受的要命，这可急坏了我的女友，他给我买药帮我买饭给我洗衣服，但在她全身心的照顾下我的病仍然没有好转，痘痘越来越大，不过这也不完全是一件坏事，因为身体原因我得到了五天的假期，想游戏想疯了的我我终于可以回家好好享受一下游戏了。

就在这五天的假期中我认识了一款对我来说意义重大的游戏，这款游戏就是《影之心 2》。喜欢 RPG 的我在拿到这款游戏之后完全被里面的剧情和人物吸引了，我在五天的时间里除了必要的吃饭睡觉外都是在影之心 2 的陪伴下度过的，在短短的五天时间里我完成了《影之心 2》的主线剧情以及全部隐藏要素。影之心 2 是一款极具浪漫气息的游戏，剧情里的每一个城市都是现实中的历史文化名城，而男女主人公正是在这一次浪漫的冒险中渐渐产生了爱意，这份爱更是在冒险中变的越来越深，越来越无法割舍。本作对女主角卡琳的刻划相当的成功，虽然知道自己是威尔的母亲，虽然知道威尔的心里只有死去的爱丽丝，虽然知道和威尔的恋情将永远不会有结果，但卡琳从来没有放弃过对爱情的追求，她一直努力的想让威尔明白自己的心意。游戏的结尾卡琳的所有努力只换来了威尔饱含热泪的一声谢谢，这样的结局难免让人有些伤感，但卡琳那飞蛾扑火似的爱情确永远铭记在了所有玩家的心中，最后一曲委婉凄美的《月恋花》似乎道出了卡琳所有的心声，而那哀伤的《icaro》足以使影之心 2 的音乐和最终幻想这样的超大作媲美。让我们永远的记住影之心 2，永远的记住这一段永不褪色的爱情故事。

高一那年的寒假我认识了人生中最重要的朋友博爷，他长我五岁，但我们就像亲兄弟一样，我有什么心里

话都会对他说，而他也完全不把我当一个小孩子，有什么就对我说什么。博爷是个乐观开朗的人，对人十分热情，虽然他有一段不算光彩的过去，但现在的他却活的很快乐，活的很精彩。我从博爷那里学到了很多做人的道理，如果没有他可能现在的我不会这么快乐这么自信。

我和博爷是在一家游戏店认识的，一个傍晚，外面的雪一直在下个不停，我正在和游戏店老板谈着游戏，这时候一个个头不高但肌肉结实的年轻人走了进来。

"老板，有新到的 PS2 游戏么？
"有啊就在桌子上你自己挑吧
"有什么好的 RPG 么？像《真女神转生 3》这种类型的。
"这个你问他把，他对 RPG 比较在行。
"《真女神转生 3》我还真没玩过，不过 PS2 上的优秀 RPG 很多啊，像《星海传说 3》《暗黑编年史》还有传说系列，这些 RPG 都有动作成分爽快度蛮高的，剧情也很赞。
"那我就拿那个《星海传说 3》吧，我在电软上看过她的游戏介绍，早就想玩玩了。看来你也很喜欢游戏啊，喜欢《合金装备》么？那是我最喜欢的游戏。
"《合金装备》好玩吗？评价和销量是很不错啦，但我还是喜欢 RPG。
"那 ACT 没有喜欢的么？我和你正好相反，RPG 玩的不作，主要是对动作游戏感兴趣。
"《真三国无双》系列不错我挺喜欢玩的。
"是吗？我也很喜欢无双系列，可在这小地方还真没有找到打的好的，要不今晚上去我家练练去，晚饭我请。
"好啊。
"看过《东京爱情故事》么？那是我最喜欢的日剧。
"看过，东爱我也很喜欢，当年看了 N 遍呢。
"呵呵，你也一定痴迷于赤名莉香吧。
"去死吧你。

就这样我们一见如故，游戏这个共同的爱好把我们一下子拉的很近。在整个寒假里我和博爷一直在努力的攻略《真三国无双 3 猛将传》，他很爱用马超这个角色，因为马超骑上绝影马实在太强大了，要屈死达人难度下虎牢关的吕布也是轻松简单加愉快，因此博爷还戏称马超为"马上流氓"。因为有了博爷那超强 2P"马上流氓"的助阵，以前那些我一个人很难完成 S 级关卡在博爷的配合下很快就完成了，经过几个通宵的努力我终于拿齐了全人物的 LV11 武器。每拿到一个人的 LV11 武器我和博爷都高兴的几乎要跳起来，那种喜悦之情在博爷走后就再也不曾有过。

博爷是学电脑动画专业的，一年前他带着自己的梦想和女友一起去了上海，他说要在那里为了自己的理想努力拼博，他一定要在上海成就一番事业。不久前在 QQ 上我得知博爷在学习之余找到了一分不错的工作，月薪有 3000 多，这对一个事业刚刚起步的年轻人来说已经很不错了，在这里我衷心的祝愿博爷能够早日实现他的雄心壮志，我会和他一道为了自己的理想不懈努力的。

有没有一扇窗能让你不绝望，看一看花花世界原来像梦一场。有人哭，有人笑，有人输，有人老，到结局还不是一样。有没有一种爱能让你不受伤，这些年堆积多少对你的知心话，什么酒醒不了，什么痛忘不掉，向前走，就不可能回头望。朋友别哭，我依然是你心灵的归宿，朋友别哭，要相信自己的路，红尘中有太多茫然痴心的追逐，你的苦我也有感触。我一直在你心灵最深处，我陪你就不孤独，人海中难得有几个真正的朋友，这份情请你不要不在乎。

由于在 A 校上学的那段日子我的生活极不规律，也不懂如何照顾自己，所以本来非常健康的我经常得一些小病，父母知道后很心疼，决定让我转回离家较近的一所重点高中上学，高一下学期我终于回到了自己熟悉的城市，开始一段全新的高中生活。转学前我的心里很矛盾，因为我实在不知该如何处理我和女友的关系，是就此分手还是一直保持着联系我始终拿不定主意。因为考虑到现在的我还是个孩子，根本无法给她带来幸福，正在成长的我们思想也在不短变化着，谁也不知道以后会发生什么，也许她会在将来的日子里找到真正能够爱她照顾她的另一半，我也会遇到能与我相濡以沫的女子，再加上在以后彼此分开的日子里我们一定会一直想着对方，这对我们的学习和将来的前途也是严重的阻碍，长痛不如短痛，我决定和她分手，虽然她可能不会原谅我甚至会恨我，但我希望有一天她会明白，其实我也不想这样，这样做是我唯一的选择，我真的喜欢她。

当我把转学和要跟她分手的决定告诉她的时候，从表情可以看出她是那么的难受，后来我离开 A 校的时候也没有通知她，我就那么静静的走了，我深深的伤害了她，也许以后的她再也不会用一颗天真的心来对待追求她的男孩子了吧。"欲洁何曾洁，云空未必空"，有人说时间会证明一个人是否真的爱你，但其实就算你爱的那个人和你经过了大风大浪之后没有选择你，而是消失在你的生命中，但这并不代表他不爱你，只是这世上有太多的无奈。不过他从来没有放弃过你，而且会用另一种方式关心着你，继续爱着你。有时候真心相爱的两人因为种种原因不能在一起，这虽然让人伤感，但正是有了痛苦的别离才使得这段爱情更加刻古铭心，以致于双方会把这段感情深深的埋藏在心底，并当做人生中最美好的一段回忆。

转学回来后随着年级的上升我的学习负担变的越来越重，虽然堆成山的练习题压的我喘不过气来，但我从来没有放弃过游戏，在闲暇时我也总会不由自主的想起她。其实转学回来之后我反而比在 A 校时更累了，主要原因是我始终放不下游戏，基本上在高二高三我的一天都是一个流程过下来的，早上六点起床，吃过早饭后骑自行车狂奔至学校，经过一天紧张的学习后晚上十点骑车飞会家，然后打开电视开始游戏，一般我都会打到一点左右睡觉，但碰到打的尽兴的时候会忘记时间的存在，到两三点都是家常便饭，因为睡眠严重不足我总会在不想听的课上睡觉，而且脸色也变的很难看，但在那段日子里我却过的非常充实非常快乐。

在这么紧张的学习生活压力下我并没有忘掉她，每天晚上睡觉的时候都会想起同她在一起的日子，零五年情人节那天晚上我一个人走在大街上，看到一对对情侣从自己身边走过的我忽然感觉自己很孤单，此时此刻我真的很想和她在一起，现在的我才发现有她在身边陪伴着是件多么幸福的事。当初提出分手的我真的很傻，转学回来虽然不能见面了，虽然目前来说没有任何经济实力的我无法担负起照顾她的责任，但我心里清楚的明白我爱她，我愿意为了让她幸福而努力学习工作去成就一番事业，如果这样想的话我们彼次想着对方不但不会影响学习反而会成为我努力学习的一种动力，当初的我实在太幼稚了，经历了那么一点小挫折就放弃了自己的爱人，还安慰自己说是为她好，不努力争取幸福的人，在困难面前低头的人不仅干不出一番惊天动地的大事业，更会丢掉属于原本属于他的爱情，我要追她回来，不管过程多么艰难。

情人节过后不久我就拜托一个 A 校的死党把一封信和一盒巧克力带给她，当天晚上我接到了她打来的电话，电话那端的她哭了，她说一直忘不了我，问我真的还要她吗？我的大脑一片空白，激动的说不出一句话来，在心里我不停的告诉自己将来一定要取她。同她复合后我的心豁然开朗，学习也更加认真了，每逢学校放假她都会从 A 校坐一个多小时的车来我所在的城市看我，我们每次见面都是那么的兴奋，我抱着她和她谈理想谈人生谈我们的将来，她说将来会给我生一个男孩一个女孩，男孩长的肯定比我还帅，女的也一定比她更漂亮。

她虽然对游戏一窍不通但却很直持我打游戏，她甚致和我一起攥钱买我喜欢的机器和碟片，现在我们家的

那台 XBOX360 就是我和她一起攥钱买的，她为了让我买上心爱的主机放弃了买新衣服的机会，我知道这件事后决心就算没钱买主机也要让她块乐，让她买得上新衣服。

我和她的事很快就让父亲知道了，在这件事情上父亲的态度还是很坚决的，他不同意我和她在一起，理由是影响我学习而且将来我上大学甚至工作后心理上会发生很大的变化，那个时候才是我真正需要寻找另一半的时候。虽然父亲的话说的很对，但不管将来怎样至少现在的我想娶她，而且会为了这个目标而努力，上一次的分手使我懂得了珍惜，所以这一次我下决心绝不妥协，一定要让父母接受她。但可能是我太天真了，不管我如何向父亲解释他都坚决反对，还因此经常生我的气。面对生我养我的父亲我动容了，我决定在父亲面前隐藏自己和她的关系，表面上我们假装分手好让父亲不再担心，但其实我们还是经常见面。我把这个想法告诉她后她并没有生气而是非常平静的接受了，她说能理解我的难处，只要能和我在一起她就满足了。打那之后我每一次陪她逛街时她都很害怕，怕碰见熟人把这件事告诉爸爸，要是那样的话她怕我们就不能在一起了，真的，此时此刻我感觉真的很对不起她，我，至少从目前来看没有给她幸福，直到今天我们还保持着这种关系，至于这种关系还要保持多久我不敢想，也不会去想。

《一直很安静》是我非常喜欢的一首歌，歌里面有这么一句歌词"爱像云，要独自飘浮才美丽"，这句话给我的感触很深，如果真的爱一个人就要让他去选择自己的生活方式，让他为了梦想去拼搏，而不应该因为太爱他而想方设法把他留在你身边，这样的爱情不会长久，相爱的双方也一定不会快乐。其实相爱的人不一定非要生活在一起，相濡以沫的爱情故然美满，但因为种种原因无法长相厮守的情人，他们虽然不能朝夕相处，但他们对对方的爱依然浓烈，并不是只有朝夕相处的爱情才是真正的爱情，爱不需要朝夕相处，爱只需要双方牵挂着彼此思念着彼此就足够了，其实这样的爱情不仅是真正的爱情而且相对而言要更加的伟大，更加值得我们去尊敬。

为学习而忙碌的我虽然疲备但却很快乐，因为我有一颗为了理想而努力拼搏的心，因为我担负着让她幸福的责任。高考一天天临近了，复习也到了最后冲刺的阶段，那段日子我连吃饭都是一边啃着馒头一边看书，真不知道喜欢自由喜欢玩的我那些天是怎么熬过来的，父母这些天照顾我照顾的特别细心，母亲还特地放下手中的工作回家为我做饭，还经常和父亲一起给我做思想工作，生怕我会因为压力过大思想崩溃，他们并不知乐观开朗的我并不紧张，反而已经开始想高考完后那天堂般的生活了。

高考那两天天气很热，说实话不太适应高温天气的我考的有点糊涂，以致于出考场之后我连考了些什么都记不清了。还有一件更糗的事，最后一场考英语的时后我左前方的一位美女也不知道是因为天热还是成心为了勾引我竟穿了一条超短裙来参加考试，那条超短裙已经短到不能再短了，给人一种呼之欲出的感觉。她那修长的大腿深深吸引了我，结果整场英语考试我都无法集中精力答题，心里老想着那迷人的大腿，还经常抬起头来看那女孩两眼。

其实高考并没有我想像的那么可怕，只是比平常考试严一点罢了。本来没对高考成绩抱太大希望的我竟考出了一个相当不错的成绩，说实话能考到这个分数我相当意外，也正因为成绩好我被一家不错的大学录取了，现在的我离梦想又近了一步。

因为父亲一年有很大一部分时间在青岛工作，所以只要一放长假我就会去青岛住一段日子。我很喜欢大海，每次来青岛除了去游戏店和模型店逛逛之外，我还喜欢去东海路看海，来到东海路坐在马路旁的长椅上看着潮起潮落，看着那一对对情侣从自己身边经过，看着这所有美丽的事物，呼吸着带有咸味空气，那种感觉真的很舒服。我也很喜欢独自坐在海边思考人生，思考我为什么而活，思考很多自己弄不明白的问题，所以我经常在海边一坐一下午，我喜欢这感觉，真的。

漫长的暑假已经接近尾声，我马上就要离开这座熟悉的北方小城前往武汉，在那里我将开始全新的大学生活，在兴奋的同时我的心里也略有些许失落，不知道去武汉上大学后的我会不会依然这么棱角分明，满怀雄心壮志的我会不会被社会上的人情事故打磨圆滑而放弃自己现在的梦想，在经历六年的风风雨雨之后我是否依然还爱着她，孤独的我会不会真的在武汉找到了自己的另一半而望记了当初对她许下的承诺。我将带着对人生对幸福对梦想的疑问踏上人生的漫漫征途，这所有一切的疑问将在我去武汉的六年中找到答案，不管结果如何至少现在的我已下定决心在大学里努力学习，为了自己的理想和她的幸福而不懈努力。

走著忍著
醒著想著
看爱情悄悄近了
冷的暖的
甜的苦的
在心里缠绕成河
曲折的心情有人懂
怎么能不感动
几乎忘了昨日的种种
开始又敢做梦
我决定不躲了
你决定不怕了
我们决定了让爱像绿草原滋长著
天地辽阔相遇有多难得
都是有故事的人才听懂心里的歌
我决定不躲了
你决定不怕了
就算下一秒坎坷这一秒是快乐的
曾经交心就非常值得
我要专注爱你不想别的
没有忐忑

包机房杂感

greyheart

包机房,一种按照小时计费提供游戏服务的场所,一个社会主义初级阶段的游戏代名词：D 可以说自从家用游戏机诞生日起,包机房就一直紧紧伴随在我们的身边,或多或少,或冷或热,生生不息.这里承载着多少的欢声笑语，也数不尽家长找来的黯然神伤。不可否认其在中国游戏发展史起着普及和推广游戏的重要作用,我想大概每个玩家都去过包机房吧,下面简单谈谈我经历过各个时期的包机房

fc 时期(1988-1993) fc 就是红白机了,这时的包机房主要是在露天的简易棚或者居民家中,当时的 boss 基本不懂游戏,规模一般 2-3 台游戏机,10 盘左右的卡带,动作游戏是这时的主流,流行双打魂斗罗,沙罗曼蛇,赤色要塞等等,主流玩家通常是 3-5 年级的小学生，价格 2-3 元每小时

md 时期(1991-1995) md 就是我们所说的立体机,这时出现了一些比较专业的包机房,有一些租用在临街的小商铺,还有一些是过去经营较好的 fc 机房演变而来,这时依然是玩动作游戏居多,比较代表的就是战斧和超级忍,移植的对战游戏开始展露头角,比如街头霸王 2.幽游白书则是后期最流行的游戏之一，规模一般是 3-4 台游戏机,当时的 boss 和 fc 时期相比明显出现低龄化倾向,不乏喜欢游戏之流,一般店里都有几十盒卡带,主流玩家通常是中学生玩家，价格 4-6 元每小时

sfc 时期(1993-1997) 随着 md 的普及和 md 上双打游戏较少,超任的出现迅速占领包机房,当时称超任为电脑机,因为磁碟机用的是电脑磁盘.由于磁碟机较贵,在中国一直得不到普及,所以这代游戏机包机算是包机史上的顶峰时期了,人手一张记录盘,无数专业玩家(通常是 20 岁不到的玩家)通宵奋战 rpg 之盛况绝无仅有,白天七龙珠对战系列和实况足球与 rpg 相映成辉.使得机器的使用率极高,肥了这代包机房的 boss,通常的机房有 4-6 台机器,每台机器每天可以赚取 100 元左右的利润,一点不夸张，很多 boss 就是从这代机器上发家然后开始经营游戏机的,由于用磁碟作为载体,使得游戏品种极其丰富,价格 6-8 元每小时.

ss 时期(1995-1999) ss 是 sega 发售光碟机,名字叫土星。这是一个包机的相对萧条期.由于土星上 rpg 较少，主流包机玩家似乎都已经转向电脑游戏了，这时的包机玩家主要都只是玩一些射击游戏和少数的几个动作游戏，当然也有一些专玩 slg 和 avg 的玩家，但是和超任时期相比根本无法形成规模，这时有一些包机房靠高配置来吸引玩家（29 寸彩电，原装手柄，沙发），颇具规模。直到 97 格斗出现才一改土星包机的颓势，有着一大批敬业的格斗玩家每天准时报到，这时有些包机房的 boss 都是出于自己爱好游戏才开的，同时兼营一些游戏机极其配件，这个时期的玩家年龄跨度最大，玩射击游戏的小学生和玩格斗的中学生和玩 slg 的青年经常共聚一堂，价格 4-8 元每小时

ps 时期(1997-2002) ps 出生前几年并不受到重视，只有少数玩家包机玩玩生化危机，直到 ps 的实况 3 横空出世，预示着这代主机必定成为包机房双人竞技游戏的最高峰，这时包机房里几乎清一色的高中生和大学生，一到下课时分门口总是排着整齐的山地车，十几个平方的屋子里竟然能容纳近 30 几人，还有很多

排队等候的玩家，一到冬天玻璃窗上的水气凝聚，远看包机房内就象是个浴室，真是一道别样风景。这时有一些机房上了点规模，还在路边打起的实况比赛的广告。价格 4 元一小时

ps2 时期(2001-2007) 2001 年的 ps2 好像很神圣，由于初期没有散装光盘，所以一直未能推广，很多包机玩家闻讯赶来只为一睹芳容而已，有些玩家只为摸一下机器和手柄：），此后在推出了实况 5 和实况后续作品后 ps2 包机才得以生路，似乎只要有实况，包机就永远不会落幕，这个时期专业的包机房似乎正在慢慢减少？2002 年后笔者再也没有接触过包机房了，只是看到有些游戏机商店里放着 2 台 ps2 包机。。。初期价格 8 元每小时，后来降至 4 元每小时

随着电脑的普及，在不久的将来包机房或许会慢慢的退出历史的舞台，庆幸的是自己留下了这段难已忘却的回忆。

回首

暴走之苍炎

我敲了下箱子吸引敌兵走过来，随即从另个方向绕过去，爬到二楼的通风口，钻了进去。迎接我的是那个模糊的传奇英雄的脸...... 伴随一声音效，取而代之的是那个饱经风霜的清晰脸庞，皮肤纹理也清晰可见。10 年了，在 4 代中重回 1 代的影子摩西岛，老去的不仅仅是 Snake 一个人，还有玩家本身。那熟悉的场景由次世代主机强大的机能表现得栩栩如生，纹理毛发都清晰可见，而我却放下手柄，不愿那个孤胆的男人离我远去......而思绪却跳跃到了很久前，那是我与电子游戏相遇的年代。

初次邂逅电子游戏，应该是俄罗斯方块盛行的时候，那个时候风靡得很，连我少了颗牙我妈都说来个 T 就能消除（笑）曾做过个梦，梦见玩俄罗斯方块老不来竖的棒子，累了好高了都，快输了的时候，狂来棒子，都是棒子 ^_^ 之后就是学习机风潮席卷大陆，我爸也买了个给我，本来是希望我学习五笔的，但在我的印象里那盘学习卡中只有一个坦克大战能让我有兴趣去玩，后来这机器也就变成了准红白机了，从小学同学那借来不少卡，魂斗罗，超级玛丽，三眼童子。那时候即使是简单的 2D 卷轴过关游戏也是那么地有趣，虽然 FC 时代我接触的游戏很多，可是并没有一一通关，而且由于我国的国情，拜那些缺德的传媒所赐，所谓〝电子海洛因〞让父母有了抵触，我没有在这方面走得太远，但电视里放的日本动画片倒是没怎么漏，也许这就是我成为 ACG 狂热爱好者的契机吧（宅我可差得太远了）。

而家境更好的表弟却是一直拥有掌机的，从任天堂的 GB，GBC 他都有，我这个表哥也就时常蹭来玩，那个掌机的确比只靠俄罗斯方块的机器强多了，8 位机多重灰阶画面吧，虽然是黑白的但也是质的飞跃啊，后来又升级到了彩屏，任天堂的确够强，在 PSP 问世之前，独霸掌机市场 10 多年啊，不过马里奥还是那么经典，即时还是跳跃的要素和老套的剧情（拯救一直被绑架的公主），但那关卡就是设计的精妙。而很遗憾的是直至大学我连一台属于自己的游戏机都没有，而那么多年是怎么过的呢？那段时光又浮现眼前。

进入初中，正是 PC 战略游戏红警风靡的时期，而我确为电视游戏着迷，一个同学家里有 PS，当时是稀罕玩意，毕竟当我看到那个灰色的盒子的时候才发出原来游戏机也是可以用光盘的啊！之后则是基本上把零用钱花在了包机房上，那时候 JS 就当道了，每小时居然要 6 块钱，我至今觉得我花在包机房的钱肯定能买一台 PS 不止了。而后也接触了 SEGA 的土星和任天堂的 SFC（超任用磁碟的，够独特），而在 PS 上我遇见了这辈子的至爱 MGS。惊艳啊，在那个 3D 游戏刚刚起步的年代，竟然有这么象电影般的游戏，当 Snake 跃入水中躲避敌兵，伴随激烈的音乐，被彻底震撼了，我想当时嘴巴一定张得老大吧（笑） 后来因为语言障碍和其他原因，这个游戏成为个印象深埋脑海，后来初中的后半段时间则是被同学拉拢到了街机房，也发生了被〝坳分〞的不愉快记忆，而我接触比较多的就是 KOF 了，至于街霸接触得并不多，虽然日后知道街霸对很多玩家意味着神一样的地位，可是在我的游戏生涯里接触最多的还是拳皇系列，因为普及率实在是高，直至今日我也时常玩两把，虽然技术一般，但那种老夫老妻的熟悉感依然伴随，对于我来说，拳皇是一种情结，但每作必入手和必玩但最新作都找不到当年的兴奋感了。

升上高中，在我泡了 1 年蘑菇之后，在为了安装学习软件为前提下，父亲终于买了台电脑给我。Forgive what I have done,my father.要不是我看到了 MGS2 居然有 PC 版，我是不会那么欺骗你的，那个高昂的学习软件并没有在我的电脑硬盘里停留太长时间，反而是当时 7.76G 的《MGS2》，嘿嘿。而那个时候

我已经知道 PS2 的存在了，但中国的国情就是父母愿意帮你买台 4，5000 的电脑却不肯帮你买台相对便宜的电视游戏机，虽然这两者在孩子手里都是殊途同归，后者还可能玩得更爽！为了了解《MGS2》的剧情，我对英文的学习灌注了极大的热情，我从没有放弃过英文，就象 Snake 从没有放弃过自己的任务一样。后来在 PC 的模拟器上重玩一代，即使画面简陋（对 PS2 而言），但剧情及其吸引了我，这是有人文色彩的艺术作品，It'more than a video game！而后来因为一系列原因，当然也有些玩游戏的成分，高考失利了，可就在我暑假的时候我借表哥的 PS2 通关了《MGS3》，在最后的 Staff 名单的结尾曲中，我不禁热泪盈眶，不仅是为了 Big Boss 也是为自己，我毅然决定为了 PS3 上的《MGS4》奋斗一把，选择了复读的修罗道！

复读生活枯燥且令人崩溃，幸好结识了光哥这个同好，之后两人就象断背一样天天聊个没完，大有相见恨晚之势。认识了一个热爱足球的哥们，后来因为实况我也开始关注足球。再后来，终于熬出头，考到了个本科读读，可惜 PS3 还没发售，可我父母做了件让我感动得一塌糊涂的事情，我终于拥有了正真意义上的第一台主机 PS2（还是 FFXII 限定版），之后又因为 MGS 在 PSP 上的外传作品，我又得到了 PSP（幸福），让我感动的是即使母亲觉得游戏机都是一样的，可最后还是给我买了，对于中国的父母和国情，能买超越生活水平的游戏机真的在我看来太难得了。PS2 上佳作云集，《FFX》中幻光河中泰达和尤娜的深情拥吻配合《素敌》这首海煽情的歌曲，鸡皮疙瘩狂起，感动得不行啊！《汪达与巨像》中汪达不肯放手的倔强，那紧紧按住 R1 键的我只是想让女主人公起死回生，即使连她的名字也不知道。《鬼泣》的帅气，《GT 赛车》那一丝不苟的真实，《生化 4》的惊心动魄，《战国 BASARA》的一骑当千，《樱花大战》的浪漫，《战神》的热血沸腾，《波斯王子》的飞檐走壁......太多经典太多美丽，而、虽然如今 PS2 的时代已经过去，在发售后的 8 年中，全球销量迫近 1.3 亿，最丰富的游戏阵容，诞生了最多的百万大作，PS2 无疑是最成功的游戏主机，创造的总经济规模约 1000 亿美元！

而 2008 年 9 月 21 日，经过思想斗争终于入手了 MGS4 限定版钢色 PS3，这是我迈入次世代游戏的开端，也是我游戏生涯 10 多年的总结，是的，我是错过了不少主机和神作，尤其是任天堂的作品，但是我的最爱是 MGS 系列，能在系列 20 周年的完美传奇句点发售时做这个决定，其意义和与相爱多年的恋人结婚是一样的，PS 系列主机有着强烈的日式血统，而我选择她的理由只有一条：MGS4. 通关 MGS4，那个陪伴多年的战士已是白发苍苍，他结束了他战斗的使命，而我的战斗却还要继续：活着就是一种战斗！！

谨以此文纪念 10 多年的游戏岁月，也勉励自己更好地生活，10 年弹指一挥间，即使电视游戏的受众面很小，也无法改变我对第九艺术的热爱，我的心依然赤诚，游戏是全人类的 DNA！

我的启蒙游戏——吞食天地与洛克人以及和 CAPCOM 扯上关系

易路尔达比多

在某一天我和一个老朋友谈论游戏的时候，他要我猜谜语，因为这个是他个人的看法，不一定准确：

他说：“在游戏界为最多系列的是哪个题材，无论中国、日本、欧美都不少人知道的。”

我倒是想了很久，然后说了一大堆名字，那个老朋友居然都说不对，最后说了一句：

“阿达你熟读三国演义居然都不知道啊！你以前是不是选修历史的？怎么这个都不知道？而且是不用卖广告的题材，哈哈！”

我立即恍然大悟，对，怎么就没想到。确实，无论是国产还是其他，历史题材确实是一个特例，只要对那段历史稍有认识的人，都会知道的。这是广告效应办不到的地方，因为一个品牌一种文化要在一个地方根深蒂固，所需要的时间以及其他因素都是很多的。当然，在这里我们暂且不说三国演义架空历史，以及真正的史实是如何，因为这些是历史学家研究的，而且当年的《三国志》，《九州春秋》等史书都有自相矛盾的地方，更有甚者是蜀国当年是没有史书的，是其他两国补上去的，没有资料更难搞了，所以今天不说这个。

记得那是上世纪 90 年代，那时候我还在初中，兴趣是历史，所以玩 FC 时候，一看到吞食天地这款游戏立即给我很大的冲击力，因为那是咱们的历史，但游戏的作者却用了另一个词作题目，并且请了我最希望见到的人之一——本宫广志作插画，姑且不论本宫先生作画如何以及是否符合史实，吞食天地，给我的感觉就是席卷天下那种庞大的气势，以及反应了某个人野心勃勃的欲望。好，我就见识一下！结果一玩不可收拾，两军对战，以及数百个有名有姓有血有肉的人物给我巨大的冲击力，应该说一个游戏构思几十个令人印象深刻的人物不是难事，难得是如此阵容，真的给我很大的感触，而且历史题材也因为这个给观众特别的魅力。也为了我以后创作奠定基础，所以以后我的文字作品都是以描写的背景都涉及一个地区或者一个星球的规模。当然，也反应了一些很大的主题。例如：适逢战乱，或者是统治者争权夺利，受苦的还是老百姓，以及人物在处理各种事情所面临的困难，人生的抉择。无疑，我最喜欢的是历史题材里战争部分，但也对其他方面有所了解，一旦了解到一个社会各个层面的人就会明白当年那个社会的性质以及为什么是这样。所以觉得有机会应该去见识各种各样的人，对于能出国的朋友，我都是那样建议的。况且吞食天地也是一个 RPG，相比其他的 RPG，这个给我的印象太深了，或许是兴趣的感染，以及那个用钱升级系统！（不用熬夜刷级！给钱补救！亚哈哈哈哈！）

然后就是我 5 岁的时候有一次去便利店，婆婆买一包油炸薯条来吃，然后里面总有一个赠品，那是我人生第一次获得的第一个赠品，是一个硬纸片做的圆形闪卡！（唉，那时候觉得很满足，现在就不行了），上面画着一个动漫风格的人物，使出了一招骷髅头拼命在转的招式。然后我第一款玩的游戏就是和这个人物有关。这个人物只比我小两岁，不过我自认自己真正的年龄比实际年龄小两年，将这个人物当作和我同年，而且这个人物我父母都知道，虽然这个人物的漫画的剧情和游戏差不多，而且是手冢治虫的徒弟池原成利所画。（所以我觉得多少还是和阿童木有渊源，果然师父和徒弟有相似的，而且记得成利当年也将这个东西给手冢老师看过）

关子卖太多了（观众：再卖立即轰阿达下台！），这个人物就是洛克人，不但父母知道，初中班主任也知道，因为我老是在课堂上玩洛克人的 GB 系列，结果搞出名堂了！（还被没收机子！哎呀！0_0）然后上了高中才知道 FC，以及 PS 上有了 X 系列，结果我又一头扎进去搞，特别是沉醉于

X4，也因为 X4 中一个女孩，最终文章里开始撰写女孩作主角并且一发不可收拾，直到现在小有成绩。当然，后面由于越出越多系列，游戏也越来越多，搞得我追不上了。（好比追潮流，只会追得自己身心疲倦）。

有时候确实一直在反问自己，为啥洛克人会被自己看中，论早，玛丽奥等比他早，论名气，最终幻想等等更为出名，论动作游戏，忍者龙剑传那些更精彩。论其他更不用说了，应该讲这个游戏在我眼中确实没地方特别突出，而且当年玩的时候还由于不知道规则闹出笑话，直到我开始创作文章的时候，似乎这个游戏给我的启发就渐渐显得很特别。相信大家都记得那个熟悉的 BOSS 模式，当年我也被他摆了一道，以为选人用，原来是选人打！（我就说怎么选来选去都是用那个人！而且可能是格斗游戏的定向思维）没错，打赢一个可以学新招，确实原本那个蓝色的小朋友确实是只懂射出几颗豆豆弹就一无是处！原来还能这样，结果我灵感顿时萌发了，对，自己不会可以学别人的！而且我清楚创作这个游戏的那个人所在的国家好像也是那样！所以我觉得这种模式很不错，后来我也知道洛克人的 2 代 BOSS 也尝试网上征集。我心中默默在想：既然人物都可以！那么是不是小说里任何设定都可以？答案是肯定的！而且当年我因为吞食天地的冲击，一直想构思一个类似的故事，好像巴尔扎克人间喜剧那样，什么人物都有！所以这种方式对我的思维很有效，大胆地去接受各种题材的设定，然后找一个共通的平台将这些东西放在一起就可以了。平台我有了，关键缺的就是表演的人。那时候看动画，看到龙珠孙悟空以及原本孙悟空的出处西游记，我猛然想到，若是能将这些学过来，就足够用了，结果我用这种鲁迅称之为拿来主义的方式，构思了我现在创作文章的大背景。也正因为这种精神，无论是现实题材、科幻题材、神魔、玄幻等等，我起码都有能力接受，有条件接受。当然，最疯狂的时候，我起码可以将洛克人 GB、FC 系列,以及 PS 上 X 系列的 OST 背熟，所以我最早喜欢听的音乐不是流行歌，也不是纯音乐，而是游戏配乐。说到这，大家都猜到我最希望见到的第二个人就是稻船敬二。（其实手冢老师也是，不过他已经过世了，还是在我 5 岁第一次接触他徒弟的作品时去世的，而且他是在动漫方面，不是游戏方面，说起来他的代表作火之鸟，和我想创作的类似《人间喜剧》那种作品也比较相似，只不过手冢老师说的是一个虚幻世界的各种人物，巴尔扎克说的是现实世界的各种人物，然后我就两者结合！＝ ＝）

两个游戏都有同一个出处，那就是都是出自 CAPCOM，说起来这个好像比较脑残，是不知不觉间扯上的，原本我都不知道两个游戏都是 CAPCOM 出的，记得上高中的时候，由于有了模拟器，很多街机游戏都能玩了，结果我有几个，例如吞食天地赤壁之战，虎威战机，惩罚者等等（其他公司的都有玩，但给我的印象最深是 CAPCOM，但格斗游戏我最早是 SNK 的拳皇，所以我才说不知不觉和 CAPCOM 扯上关系，况且我也不是 CAPCOM 所有的游戏都喜欢，起码 STG 我是以 CAVE 为最深印象），这些游戏给我很深的印象，偶然看了一下公司名称，那个熟悉的英文名字又出现了！我说，靠，怎么印象最深的老是和你扯上关系？最后我偶然去了解到 CAPCOM 的公司历史，发现到 CAPCOM 老是喜欢搞格外之举，就是过一段时间总会搞新意思，而且这个新意，不是一般的好。这个也正中我的创作要害，因为 CAPCOM 的新意不是在于标新立异，而是自己独成一派。这个思想和我的创作思维很吻合，例如创作一个新的故事，我从不去考虑和别人有多少雷同，或者是参考了什么，而是先考虑这个故事完整性，并且剧情逻辑是顺畅前后吻合的，到时候整体没问题，在细节上搞一点新意思就可以了。所以说，我真的是偶然和 CAPCOM 扯上关系。（不过假如 CAPCOM 招人的话，我想去应聘，先要去补习美术和电脑！顺带要重新读语言系，因为文笔不够好）

顺带提一下是还有一类游戏影响我也不少，不过在这里由于题材敏感，稍微说说也就是了，类似《心跳回忆》的，不过给我印象最深的反倒是一款以东方幻想乡作为背景的同人游戏，当然里面也是一堆女孩，这个和上述没关系，反而和我学生时代有关系，那时候的我比起男孩，更喜欢和女孩相处，所以别人是看了美少女题材去羡慕那种生活，而我是反过来，先体会了再去看。（阿达你明明是重色轻友！什么！好比你们这些人整天去发白日梦！我那时候读书女性朋友是自己争取的！花时间去交的！像你们那样等着天上掉下来。）或许正正就是学了 CAPCOM 那种喜欢搞搞新意思，所以小说里大背景很多东西喜欢反过来设定和描写。

最终我的小说在吞食天地那样的大背景下，以洛克人那个模式，用 CAPCOM 的搞搞新意思，最后来一堆某某美少女游戏的反过来设定下诞生了。说句实话，这些真的在我创作上是灵感的启蒙。

我的游戏生涯——写在 26 岁生日之前

wh1982

就要过 26 岁生日了，以此文怀念下将近 16 年的游戏生涯。
回忆自己的童年，游戏陪了我大部分的时间，带给了我快乐，陪伴我渡过了一个又一个一个人的日子。
忘不了 FC 的坦克大战，俄罗斯方块，打鸭子......
忘不了 MD 的 格斗四人组......
忘不了街机的名将，恐龙岛......
忘不了 PS 的 FF8 BIO2......
忘不了.......
太多的忘不了，搞的我都全忘了（汗......）

第一次遇到游戏是啥时候，我记不清楚了，我只记得玩得第一款印象深刻的游戏是 FC 的坦克大战那时在老豆的单位，用老豆的电视收到了隔壁叔叔阿姨在玩打鸭子跟坦克大战的视频，当时感觉很有意思，就跑到隔壁去看，叔叔阿姨让我用手枪射鸭子，当时感觉蛮神奇的。然后又玩了坦克大战。就这样在那里渡过了一个快乐的暑假。

后来我转到县里面上学，以前的小伙伴都不在身边了，新的环境让我感觉孤单，后来认识了 8W，这小伙就成了我游戏的领路人，带我玩了 MD 的四人组，街机的名将等等，我们经常一起去玩，就这样我们成了朋友，游戏就成了我生活的一部分，放学，周末，没事就去玩，还玩得很疯，学习成绩当然就差劲了，家长们就怪游戏机，那个时候一提到游戏机，那就是洪水猛兽，一边倒的批评。我倒不这么认为。那到底怪谁呢，孩子生活的环境因素？父母对孩子的教育？社会自身的环境？我也说不清楚，我只知道，玩游戏的人应该是不擅于与人交往，把自己包的严严的。这其实也是在我说自己，我自己也就这个德性。好像说的有点跑题了，嘿嘿。SFC MD 街机陪我渡过了小学，初中，现在回想起有太多的记忆，但又好像记不清楚了，只知道那时候为游戏快乐过，也为游戏失意过......

后来初三复读，那个时候我们的小县城里面有了 PS，当时听说一小时 8 块钱，好贵，所以就没去玩，后来再过了段时间县城里面形成规模了，有了竞争，价格就便宜了，好像成了 2 块。听身边的人说 BIO2 是多么的真实（第一次听说了 3D 游戏），多么的恐怖，多么的好玩。于是我决定去看看，见到 BIO2 的第一面就被震住了，这是游戏么？这跟真人一样，从街机过渡到 PS，真的让我震撼了一把，我明白了什么叫做 CG，什么叫做 3D，什么叫做 PS，就这样我被 PS 征服了，以后的日子没事就去玩 PS，见识了很多高手，很多的还比我小，当时我很纳闷，那些小伙怎么把游戏摸索的那么清楚，英语可能会懂点，但是日文游戏都这么精通，太让我吃惊了。

再后来上了高中，我继续在 PS 店游戏着，有天一 BOSS 推荐了我一款游戏，说是最新的，很好玩，CG 很漂亮,就这样我认识了 FF8 ，这款至今为止我投入时间最多的游戏，也是我心中排名第一的游戏，电影般的华丽 CG 开场就把我给征服了，于是我知道了什么叫 FF，什么叫 RPG，RPG 需要投入时间，上高中虽然我不好学，但是我也没有太多的时间去玩，经常也只是用别人的存档去玩下，看看最终 BOSS，最终 CG 动画，听听 EYES ON ME，一直有个想法就是什么时候我要把 FF8 从头到尾给通了，但是高中我一直没有这个机会，后来 PC 出现，县城里 PS 开始没落了，我开始上聊天了，但是没事的话我还是会去 PS 店的，后来听说 FF8 出了 PC 版，我跟网吧的 BOSS 比较熟，所以就托他帮我买了套 5CD 的 FF8 PC 版，希望自己能从 PC 上完整地通一次 FF8，但是事与愿违，带回来的那个版本，电波塔会跳出，索性我直接把那个蜘蛛给干掉了，终于可以继续玩了，但是 DISK2 还是会跳出，这次就没办法了，只好把 FF8 放下，希望将来能玩上。

后来上了大学，那时候网吧大量出现，我开始学会了玩大菠萝 2，CS，并且 PS2 已经发售，但是心里仍然对 PS 牵挂，对 FF8 魂牵梦绕。大一下学期我有了自己的电脑，一次逛街的时候发现居然有 FF8 PC 版的卖，于是我拿下，希望不要再出现跳出问题，安装后仍旧有跳出问题，郁闷，失望。后来偶然的一次上网，让我明白了原来 PC 上面有 PS 模拟器，可以用来玩 PS 游戏，于是我就把那个模拟器下载下来，在电脑市场买了 FF8 的 PS 盘，学会了用 CLONECD 做 ISO，怀着激动的心情打开模拟器，载入 ISO,（最早的那个模拟器好像叫什么 BLEEM，当时 VGA 跟 EPS 好像不完善，还是没开发)电脑配置太差，只能窗口玩下，窗口还是很小很小的那种，能玩我已经很满意了，于是开始了我大学 FF8 的生涯，玩卡片游戏，抽取魔法，融合魔法，收斩铁剑，巴哈母特，终于打到最终战，突然，不能玩了，上网一查原来这个 BLEEM 模拟器自身的问题，只能玩到这里，当时郁闷坏了，FF8 的计划又被搁浅了。后来出了 VGA，EPS，随着它们的完善，我终于在 PC 上用 PS 模拟器通了 FF8，终于多年的愿望终于实现了。以后的日子就开始研究 FF8 的不同玩法，DISK1 改男主角最终武器，0 升级通关，收全卡片等等，为了这些我通了 FF8 好几遍。这些成了 FF8 带给我的快乐与记忆，一直有这个想法，在 FF8 发售 10 周年前能重新再玩一次，好好的写篇关于 FF8 的文章，希望明年能实现。

现如今，毕业了，工作 3 年了，有了心爱的女友。买了 PS2，PC，游戏买了很多，装了很多，但是再也没有以前的感觉，打开游戏，玩了会就感觉没意思，或者困了，于是游戏就装了删，删了再下，总说这个游戏变了，垃圾。其实游戏没变，变得是我们，生活的现实让我们变得浮躁。每天看到网络上争吵着，何必呢？何必分什么索饭，软饭，PCGAMER，TVGAMER，CU，LU，游戏嘛，自己玩得开心就行，每个人的环境不同，性格不同，喜欢的就会不同，只要我们每个人玩得开心就行，我们大家都是 GAMER。

希望我们这些 GAMER，分清游戏与现实，游戏只是生活的一部分，是我们玩游戏，而不是游戏玩我们。多跟身边的亲人 爱人 朋友 交流，这些才是真实存在的，是我们存在的意义。

最后在我 26 岁生日来临之际，祝我的亲人，爱人，朋友和所有的 GAMER，身体健康，一切顺利~

难以忘怀的 SS 情结—有的人活着，他已经死了；有的人死了，他还活着

邪魔天使改

难以忘怀的 SS 情结

（投稿电软未入用，就发这儿吧）

有的人活着，他已经死了；有的人死了，他还活着。

细数起自己曾经拥有过的主机，真正在情感上影响到自己的，或许也只有世嘉所出品的几款机器。诸如出自 SEGA 之手的 MD，曾经给过我和周遭的朋友很多快乐，也让无数的经典成为驻留于自己心中的回忆。而一直深深地印刻在自己心中的还是 SS，以至于形成了一种难以忘怀的 SS 情结。

"情结"这个词语，闲暇之余，翻阅了一下案头的那本厚厚的《现代汉语词典》，并没有找到其确切的释义。也许是 1978 年版的缘故，所以并未收入其中。所幸的是，去百度知道中看了下，才真正明白了这个词语的真正意思。原来"情结"一词是心理学上的术语，指的是一群重要的无意识组合，或是一种藏在一个人神秘的心理状态中，强烈而无意识的冲动。以至于诸如弗洛伊德和荣格也对其进行了深入的研究，看来人类活在这个世界上，总还是有那么几分情结在的。当然本人并不是在这里谈论心理学的理论，只是在无聊时候对于一些事物的追根究底而已。当然了，要谈的还是给自己造成深刻影响并且生出这种无意识冲动来的的 SS。

之于 SS，我想对于像我一样，出生在 80 年以后的玩家，应该都很熟悉。SS 全称"SEGA SATUEN"，也就是世嘉土星。作为当年被世嘉寄托了很大期望的次时代主机，土星背负了太多的期待，也背负了太多玩家们的热烈期望。而由于其是世嘉公司继 SG1000、MARKII、MARKIII、MASTER SYSTEM、MEGA DRIVE 后推出的第六部主机，因此借此于太阳系第六行星土星同为第六，而定名为 SATURN。也从一个侧面反映出了世嘉当年是对自己的新主机寄托了新的希望的，以至于和太阳系的行星联系在了一起。而更让人难以忘怀的是电软当年 94 典藏本封底那个举起土星的女神，当时的那种震撼给了我们太多的回忆。

SS 于 1994 年 11 月 22 日发售，当时的定价为 44800 日元，在当时采用了让人耳目一新的双 cpu，联想起现在的双核，不得不佩服起世嘉当时的巧妙构思。当然双核和双 cpu 是 2 个完全不同的概念，这也是后话了。就 SS 的机能来说，个人认为和 PS 相比，虽然 3D 机能并不如对手，但是总体机能还是不错的。诸如 SS 的独立 3D 声音处理功能，使得 SS 的音乐效果很出色，而其使用的 DMA 系统处理系统内设 DSP 晶片，更是加快了读盘速度以及 cg 运算。强大的描绘机能以及动画播放机能，更是给 SS 带来了强大的 2D 游戏制作基础。因此诸如《梦幻模拟战》系列，以及许多射击游戏的素质都要强于 PS 版，而掘说像《怒首领蜂》这样的游戏更是由于 ps 的某些机能不够，而只能移植在 SS 上，在当年也让很多 SS 玩家感到自豪。正因为有着并不逊色的机能，使得 SS 给我们带来了很多经典之作，给我们带来了很多值得记忆的时刻。

尤记得，1994 年初，土星刚发售之时，价格一度炒到 8000 人民币之高。而电软 1995 年第三期那篇《土星探秘》中也对于 SS 做了比较详细地评述，文章是当年叶伟和张弦两位老大哥作为特约撰稿人时，写的。今天看看，依旧觉得味道很浓。似乎读过之后，自己又回到了 10 年多以前。又

回到了自己手捧着电软津津有味地品读的时候，其实当年电软的众小编也基本上是世嘉的铁杆 fans，以至于读电软上的文章，大多数是对于 MD 以及 SS 游戏的介绍和攻略评测。也许国人的那种对于世嘉的热爱是互通的吧，以至于自己和一部分朋友依旧抱着一种想法，只要世嘉推出新主机，依旧会买上一台。

土星，当年还是自己的某个友人先买的，友人是堂哥的同学，以至于自己认识友人也是通过游戏机。友人买了日版白土星以后，堂哥买了 JVC 版青土星，而自己则在最后买了美版的黑土星。当时的那种情形是，起初，我和堂哥先去友人家看友人打 SS；再到我看我堂哥打 SS，再到我自己打上 SS。这种过程似乎有些搞笑，但却是一段很有意思的经历。从当年看友人和老哥玩《梦战》、《光明圣舟》、《龙之力量》等等经典游戏。到后来自己去玩这些经典游戏，以至于大家都染上了 SS 情结。大家都玩同一种主机的乐趣很有意思，以至于脑海中的很多桥段都历历在目。大家拿着厚厚的 SS 记忆卡交换记录；大家因为玩《三国志 5》，看到其中真人开头画面，而大谈当年热播的三国演义；大家因为买不起加速卡，而合买一盘记忆卡。一幕幕的情景似乎还发生在昨天一样，但是却依旧清晰。最让我难忘的一件事，是当年卖游戏机的老板，由于自己的侄女要参加初中升高中的考试，而向我们这些玩家索要初中英语课本，或者是教学资料，并且承诺用这些教学资料可以换取游戏光盘，或者是游戏周边。以至于同毕业于一个学校的堂哥，友人以及我，都去家中翻箱倒柜地找着自己的英语教材和英语参考资料，不约而同地赶往游戏机店和老板使用着类似《太阁立志传》里的"弁舌"技能和老板软磨硬泡地谈判着。最终几个人带着用书本换来的若干盘散装光盘游戏，以及一盘 SS 用金手指卡，开心地回到家中。像这样的机缘巧合在现在应该是很不容易再发生了，想起来还真有些好笑了。

在当年可以说，自己玩遍了 SS 上的许多主流游戏，甚至于自己现在都保留着当年自己玩过的记录。自己依然记得暑假里拿着 SS 手柄，废寝忘食地研究着《灵魂黑客》时的那种旺盛的劲头。手旁边放着一支笔，一本本子，用来记录怪物合体的内容，以及用手粗糙地记录着迷宫地图，为的只是真正体验游戏给自己带来的乐趣。像这样的事情，在今天自己似乎是不太会再做的。虽然现在的主机画面要比过去的主机强大上许多倍，以至于很多游戏制作公司在制作 PS3 和 360 游戏的时候，还在那里不断地优化着自己的游戏画面。游戏的画面得到了无穷尽的放大，但是却渐渐地失去了一种东西，游戏的游戏性，现在很多游戏都让自己觉得没有当年的那种味道，所缺失的似乎也就是那种味道。

此时此刻，又想起了 SS 败给 PS 的原因，似乎颇有些感伤。毕竟是自己投入了巨大感情的主机，而就这么败了，神伤之中，却并不觉得自己的选择有什么不对。虽然在以后，自己也曾经接触过 PS,甚至于后来也入手了 PS2，PSP 等 sony 系主机。其实只是由于世嘉公司转型以后不生产主机以后的无奈，当然对于已经早已参加工作的我来说，要做到全机种制霸，也并非是什么太大的难事，但是自己却也并没有这么做。只是在岁月不断重复着季节的时候，怀念着当年的那份情结。

曾经还无聊地和支持 PS 系的某友人一起争论这 SS 好还是 PS 好，想来这真是一种特有的时代烙印啊。以至于当年还把 SS 和 PS 主机都拿出来，分别插上电视机，放上两种机种都有的游戏，比较着游戏主机的各方面性能。诸如，kof 系列，SS 总是能够占得上风的。而诸如生化危机 1 或者是恶魔城，我便会和友人争论个不可开交。虽然自己心里很清楚 PS 的 3D 机能要好，但是依旧会和友人逞着口舌之能。我承认 SS 在当年的次时代竞争中，失败了，但是却不可否认世嘉是真正为了核心玩家制作游戏的公司，他们所设计的每款主机，虽然都在时代的潮流中败落了下来，但是那种项羽式样的悲情主义色彩，却更值得我们去尊重和爱戴。

随着近几年来SS模拟器的完善，似乎给了我一种重新回顾经典的机会，难以忘怀的这种SS情结似乎又可以得到延续了。最近SS模拟器SSF的逐步完善，比起初期的那些SS模拟器来，SSF更加强大，更加完美，以至于使得很多SS游戏，都能够通过电脑来模拟。只要自己的电脑配置足够，完美模拟SS变得可能了。把笔记本电脑通过vga线接上47寸大液晶电视机，把SS复刻版的usb手柄接上笔记本电脑，似乎真的乘坐了时光机器回到了过去，这种独特的感受给了自己莫大的快感。甚至自己把过去的不少SS游戏，制作成ISO，存放在电脑中，随时随地地享受着这种情结。很多人现在用PSP模拟着各种各样的模拟器，诸如FC、MD、PS、街机、GBA等等，但是却始终不见能够完美模拟SS的。可见要回味经典，也并非是那么简单。实际上SSF也是在日本fans花费了好多年时光才完善的，否则我们依旧有很多SS游戏不能模拟。

"有的人活着，他已经死了；有的人死了，他还活着。"这句当年臧克家为了纪念鲁迅而写的《有的人》中的经典名句，很多时候都会被别人引用。而个人认为已经"死"在了那个年代的SS，其实依旧活在很多像我这样的玩家心里。前些日子在淘宝上看到在前文中提到的那一款SS手柄的电脑USB 复刻版手柄，不到一个月的时间，就已经售罄了，等到自己想要买上的时候，依旧买不到了，以至想要用，也只能让去日本出差的朋友，捎上一个。痛苦之余，也不得不承认 SS 确有其魅力在，光一个手柄就已经让很多人都如痴如醉了。

难以忘怀的SS情结给自己带来了很多对于过去美好的回忆，正因为这种回忆才使得觉得生活是那么得美好！

大四下半

木方十四

一副四百度眼镜，一件劣质超市货柜 T 恤，一条地摊沧桑感牛仔裤，一台黑色 1000 型 PSP，一辆晃荡的公交车。

我在很长时间内都是以这种方式打发无聊的日子。是的，我并不是售票员或者公交司机。我只是一个乘客，无论从哪个角度来看，都是一个乘客。只是，我不知道我该在哪一站下车，
甚至连要去的方向都还没搞清楚。

我是一个三无青年——无固定收入，无固定职业，无所事事。这个标签在很久之前，并且在不知到何时的未来会一直的贴在我的身上，贴在我的简历上。
就像 GTA 里面的主角，好像有许多使命在等待他去，好像有许多任务在等待他去，好像有许多人物在等待他去交流，但还是像每次任务完成后回到自己的房间时所看到的那样，一如既往的一无所有。

在日子实在无聊的紧的时候，我会选择上网，那里有许多和我一样看似忙碌其实无所事事的人。在偶尔拿到稿费或者零工的薪水时，我会去 1912，那里有许多看似充实却要用摇头晃脑来填补内心空虚的人。当没钱上网又无聊的紧的时候，我会坐公车，晃晃荡荡的做到底站，下车转悠一会，上车，忽忽悠悠的坐回来。

青春在颠簸摇晃中不知所谓的逝去。

GTA 主角的生活却是另一番景象。他每天抽风似的东跑西转砍砍杀杀，生活不规律的程度令人发指。我想如果有身体健康这个数值的话，他早就不知道见耶稣多少回了。
也许，他只是想做一个安安分分的出租车司机，为了生活而奔波劳碌；也许，他想做一个对未来充满希望的披萨外送员，坚信美好前途而每天东奔西跑；也许，他想做一个呼风唤雨的黑道老大，黑白两道都对自己敬畏有加；也许 ......

我重来不曾正正经经的做过一个任务。所以，他只得郁闷的接受在前十几分钟还在好好的运送一位乘客，紧接着下车后对着随便某个路人海扁一顿然后随便打劫一辆车扬长而去这种性格转变的比眨眼还快的诡异场面，我甚至能想象他对着屏幕向我愤怒的竖起中指的情景。

他想的，我全部都不能给他。

在车上，不玩 PSP 的时候，我就像其他无所事事又不想以睡觉或者假装睡觉来打发时间的人一样，举目四望，观察周围的人和事。我看到谁和谁在搂搂抱抱，郎情妾意；我看到谁和谁怒目相向，破口大骂；我看到谁和谁相谈甚欢，热情高涨......当我下了车，我不再记得谁谁谁。同样的，谁谁谁们也不会记得我。你不可能对坐在你身前后或者身旁座位的一个穿着褐白条文 T 恤的眼镜青年打声招呼，并聊一聊彼此感兴趣的话题。就像 GTA 里面的主角在家附近每天晃 24 小时，也不会出现一个邻居或是其他什么人对他挥挥手问声好之类的。

在某个时期，我经常在被称为人一天中睡的最深的时间段猛然醒来，然后毫无睡意。于是下床拉开窗帘后跑回被窝，看着天空像不断注入水的墨汁一样渐渐稀释变淡，最后一抹黑色消失殆尽的时候，

我忽然又觉得眼皮很重。
后来当我再次在黑暗中醒来后，我打开了 GTA。把他放在凌晨三四点的街头，让他也经历从了无人迹到车水马龙的轮回。

在一个十几平米的住所里，不玩游戏的时候我通常会用放些从网上下载下来的歌曲。不是想听歌，只是觉得，有些声响在周围的话，自己会莫名的舒服一些。有时候躺在床上的我恍惚中觉得自己还是在那摇摇晃晃的公车上，不知道原因，不知道目的地。唯一的区别就是，这里没有其他乘客而已。

我是传奇。看到威尔史密斯的这部电影时我甚至在某一瞬间看到了 GTA 的影子。在白天，他是城市的主宰，整个城市都为他所用。在晚上，他是一个怀抱着枪蜷缩在浴缸里的渴求光明的孩子。进入 GTA，我杀人放火，我君临天下，我无所不能，放下 PSP，我还是那个我，那个在招聘会上出售廉价笑容的三无青年，那个面对生活艰于呼吸的落魄青年。

自由被放大到一定程度，反而成了最有限制力的枷锁。什么都可以做，也意味着你做什么都没意义，或者不会有人在意。标榜自由的 GTA，无所事事的 GTA，你在里面享受着迷茫的自由，或者和其他动作游戏一样经历电影般的主线任务。
至少，GTA 显得的很哥们义气，当你不想做任务的时候，他可以随你在都市里来回转悠，做你感兴趣的事。不像一些 RPG，当你在游戏过程中不想继续发展剧情时，等着你的就只有练级战斗或者 NPC 们重复不变的对白。

近日接到了家人的电话，他们开口先问我的工作情况，在我如实的相告之后，那边陷入了短暂的沉默，接着便嘱咐了一些常规的注意事项，在说完好好努力踏实工作之类的话语后草草的结束了通话，留下电话另一头只讲了一句话后就从始至终只来得及说些语气词表示肯定或者否定的我。

我一直尝试着找工作，空闲时给游戏杂志写写稿子。
这就是我对家人说的话。

也许，在这一点上，家人的态度和希拉里对 GTA 的态度是一致的。希拉里者，美国总统国务卿也，或者，克林顿的娘们这个身份更让国人们熟悉。

上一代的人们总喜欢把下一代的错误归咎于其身边的事物上，往往只看到一个层面的原因，却没有考虑他们那一代给下一代所营造的环境氛围。

在网吧里玩 GTA 的时候，总是紧赶慢赶地抓紧时间完成每一次任务，没有哪个疯子在一小时掉两元钱的情况下操纵着游戏人物惬意地海滩散步看着夕阳西下然后在某个夜晚对身边路过的妙龄少女按响汽车喇叭，不过任务的途中顺路把某个看不顺眼的 K 上一顿的事还是经常发生的。由此可以得出，在物质条件的限制下，打人与调戏人相比能更便捷的获取快感。

除开任务不说，你完全可以把 GTA 当作模拟人生来玩，甚至比后者模拟的更彻底。 不知道那个有着手举火炬的石像和贩卖热狗的国度是不是用这种游戏形式来诠释他们对〝自由〞的定义。

看着 GTA 里主角线条分明的面庞，我知道，他和我一样孤独。

我的游戏历程

wzh100

现在放暑假了.突然想写一写自己玩儿游戏的成长过程.

本人生于 1990 年初.算不上 80 年代的人了.今年 16 岁.马上就上高二了.如果说 80 年代生人的同志们.是见证了电子游戏在中国的发展.那么我们所谓的这一批 90 年代.则是接受了 80 年代衣钵.传承的一代.

可能大家觉得我的年龄还是有点小了.不过好歹也算我们这代人中接触电子游戏早一些的.个人拙见.还是有一点点小小的发言权的.

我最早开始游戏的年龄是 3 岁...这个可能有些夸张了.当时是因为我们家有个 fc.还是从日本带回来的.爸爸是个执着游戏的人.虽然是 60 年代生人.孩提时代都是在大字报.标语口号和武装乱斗中度过的.但是做为改革开放后最早接触电子游戏的一批大龄青年.爸爸还是对游戏有着极高的热情的.我出生一年不到.就入了 fc.当然等我傻傻的和表哥拿着手柄"搓机子"的时候.父亲已经很少打游戏了.因为工作的原因.

但不可否认.我的游戏启蒙老师.还是我的父亲.可能有些惊讶.但的确和爸爸给我提供了一个开放的游戏环境.父母给了我一个宽松的教育环境.是他们.带我进入了电子游戏这个奇妙的瑰丽的殿堂.
记得小时候和表哥一起玩儿 fc.超级玛丽.魂斗罗.赤色要塞.忍者神龟.圣斗士.....我们可以彻夜不眠的玩儿.两个人配合的打魂斗罗.最后烂熟.还有圣斗士那个 30 条命的复杂密码.背的烂熟.虽然最后总是在 12 宫后边的那条死亡玫瑰路上.小强全部挂掉...

1996 年我 6 岁.上小学了.上学了以后虽然说有作业啊什么的.但是写完了仍然跑去小电视前面玩儿 fc.放假和哥哥进机厅打街机.当时我是那个地方最小的.当然.也是玩儿的最差的.

98 年.也就是我 2 年级的时候.电脑走进了一些人的生活.开始成为了家用电器的一部分.而不是以前的那个奢侈品.其实中国的国情和政府舆论的导向.以及家长的教育方式.都是极其愿意用电脑来代替所谓的电子海洛因.也就是电视(或是电子)游戏的.即使他们知道.自己的孩子买来电脑也是为了玩儿游戏.可是还是愿意用 1 万多块钱买一台 586.而不是 1000 多块买一台 playstation.并且美其名曰:买电脑是为了孩子的学习...无奈啊..我们这一带人接触电视游戏的人少之又少.有些人对电视游戏的认识仅仅停留在"小霸王"上面.可能就是因为电脑在他们的生活中占了主导地位吧..

还算幸运.表哥 98 年入手了 ps 一台.而这个所谓的入手.其实就是我爸送给他的.所以自然成我的 ps 了..

当 8 岁的我第一次看到 ps 上面的 biohazard 的画面的时候.那个感觉.可以说是呆呆的..看的傻傻的.然后和表哥一起.夜以继日.辛苦工作.也许是有点天赋.很快就通了我的第一个也是最难忘的一个 ps 游戏:生化危机 2.从此遍成了一个生化迷.虽然我当时只是觉得这个游戏好玩.吓人.真实.耐玩儿(当时的想法).也没有什么深层次的理解.不懂 leon 和 ada 刻骨铭心的爱情.不懂 umbralla 的来龙去脉.不懂什么 t 病毒.g 病毒.仅仅是对故事的大体有个了解.但不妨害我成为一个小小的 biofans.小学的时候学习轻松.自己脑子还算好使.所以也是很开心的游戏着.当时比较小.基本上游戏的时候都有哥哥在旁边.要么是我看他打.要么是他指导我玩儿.ps 的时代.mgs.bio.ff.dq.vp.GT.....开心和快乐.悲伤或是感动.从 21 存的电视里面.渗透我幼小的.但是纯洁的心.

其间也玩儿电脑游戏.玩儿的还挺多.但是除了 fps 以外.基本都是对其他类型的不太感冒.键盘鼠标在我看来.没有小小的手柄来的爽快.说是爽快其实也是一种心灵的触动.

当然我也不是贬低电脑游戏.像 cs 这样的大型考试后的集体解乏娱乐项目.还是玩儿的挺多的.星际啊.魔兽啊.暗黑啊.虽然水平不怎么样.也是挺欣赏的.还记得 2003 年那个 call of duty 给我的震撼.以至于后来的 2 代.甚至是什么 fear.doom.hl2 等等等等的大作都比不上的...

跑题了跑题了...怎么说到 pc 上面去了..

到了 2001 年.一直关注生化的我.看到了生化的最新作:biohazard code:veronica.但是要在 sega 的 dreamcast 上面.dreamcast..playstation 后续机.nintendo 的 dolphin(当时就是叫这个名字的.其实就演变成了后来的 gc 嘛).次时代大战...这些词语.不经意的出现在了我的生活中.于是下定决心.为了 bio.和表哥合伙买了一台 dc(表哥长我 6 岁.当然是他出钱比我多好多了).同入 cv.开机.读盘.然后就看到了那个我至今还是认为最经典的 biohazard 系列的 Prologue 和开头 cg movie.全 3d 的画面表现让我惊叹于 dc 机能的强大.没有攻略.但是凭着我们两的执着劲儿.还是打通了 normal 难度.cv 的那个震撼是所有的生化都没有能带给我的.如果说 2 代给了我初识 bio 的喜悦.3 代给了我高节奏的快感.旧版一代给了我孤独的紧张感.rebio 和 zero 给了我超强画面的出奇震撼.4 代让我感到创新的巨大威力.那么 cv 带给我的是心灵的一阵撼动.宏大的故事背景.宏大的家族背景.神秘的人物设定.凄美的一段爱情.等等等等...把我完全带入了那个世界...所以我心里面.cv 一直是 bio 系列的剧情最高作.每当听到手机铃声响起.诡异的那个 there was a friendly but native king...时.就有一种莫名的感动和亲切.

说的说的又说到 bio 上面去了..赶快拉回来.

其实 dc 上面玩儿的不是很多.doa2 是很吓人的.那个画面..当时简直...还有 illblood.卡通渲染的街头涂鸦.最高还是莎木....

可惜 dc 英年早逝..sega 就此没落....游戏的世界一样.充满了太多的离别和悲伤.已经英雄的没落.新时代的崛起.

其间接触过一段 n64.对这个机器没什么感觉.倒是 mario64 的确名副其实.

2002 年上了初中.上的初中是全市最好的.可是学校为了赚钱.当然说我们这些户口不在本学区的学生要交钱.一个学期 1200.也许对我的家长来说不算什么.但我的确是很不服气.因为考到年纪谦 50 可以免去学费.还好我活的还争气.3 年免了一年半.算一般吧..

因为家庭教育的原因.上初中了以后父母仍然给了我一个相当宽松的环境.给了我很多自主选择.自由发展的空间..所以我用免的学费买 ps2 的时候.他们也没有反对.03 年中.入手了 ps2.39001 无敌机型..

ps2 对我的游戏生涯来说.是至关重要的一台主机.毕竟它陪我的时间最多.玩儿的游戏最多.记得第一个通的是鬼武者 2.当时的那个震撼...不亚于当年的 dc 和 ps.(貌似我的主机上面第一个通的都是 capcom 的游戏)然后是 ico.然后是让我彻底叹服的 mgs2.的确.mgs 是真正让我玩儿的五体投地的一个系列.甚至我不敢贸然评价它.也许我对 mgs 的认识还是太浅显了罢~

03 年的一次偶然的机会.我拿到了 silent hill 2:寂静岭?以前隐约听说过这个的一代.开机体验.1 个小时后.关机摔手柄.

但寂静岭的魔力.让我继续拿起手柄.一个星期以后.我重新开始寂静岭的旅程.打了一半.误打误撞的.是在是受不了了.看了攻略.穿版.

从此.一个深邃的让我无法探知的.一个美丽的让我不敢接近的.一个压抑的让我不禁心悸的.一个震撼的我无法自拔的游戏出现了在我的生命中.

从此.成为了一个 biofan+mgsfan+shfan..

玩儿了 ps2 这么久.不算职业.资深.但还是有一些游戏我想是必须玩儿的.在这儿不详细抒情了.就提一下吧.

鬼武者 2(电影).mgs2/3(可能 3 更能触动人心).bio4(这个以后说).ico/汪达(唯美).zone of the enders:anubis(zoe2.这个游戏让我热血沸腾的).ff10/12(这个不说了).kingdomheart 1/2.god of war.刀魂 3(看画面太 yy 了)....零系列(最好有人陪着玩儿)..还有...也许一时没想到..

2005 年,我们这一批人走上了中考的考场.我的目标很明确.我们这儿最好的中学.第一中学.并且也有一个很明确的目标.ngc 必定入手.为了久违的 rebio..结果.两个目标都如愿了.

第一次玩儿 rebio 的时候.光顾看风景了(和 pc 上面的 farcry 一样).结果被秒杀.的确.rebio 的难度的确很高.很高.还好有个榴弹的 bug..不过一周目没有用.打的够戗.然后就是 zero.怎么说呢.我对零代不怎么有兴趣.花的时间也不多.当然.火车上面的雨的确是太强了..

不得不提的是 4 代.这个生化的确是创新成功的产物.可能对老生化感情很深厚的玩家受不了这样颠覆式的改变.但是不可否认.4 代是非常棒的一款游戏.

gc 上面玩儿的也不是很多.主要是散装的太难买了.不过有一款.蓝色风暴.当时是问游戏店的 boss 借的 z 版(我和他有点交情了).水的表现的确很惊人.即使在这个充斥着 pixel shader/vexter shader 高技术渲染的时代.gc 的 cube mapping 和多重纹理贴图所发挥出的惊人实力还是让玩家们叹服的.

还要提的就是 xbox.其实我是没有这台主机的.不过我一个同学有.玩儿了一个星期.留下印象的当然就是 doax.halo 还有飞龙了..忍龙的确是没有玩过.不过一定水平不俗..

06 年了.马上上高二了.08 年我们将和奥运会一起开始我们人生的另一个阶段.06 年也是次时代大战开始的时候.xo 已经出鞘了.ps3 和 wii 还在静观其变.但无论怎么样.在高中的这段日子里面.游戏还是会陪伴我做过一些一些的.

90-06.16 年.长大了不少.我这个人本来就有些早熟.游戏是我生命中的一部分.不可或缺的一部分.也许我的年龄还小.也许因为我必须要学习.但是对于游戏.我还是不离不弃.

青春应该有故事.真正爱游戏的人.不会应为游戏而忘记自己的使命.而放弃的自己的学业.而颓废自己生活.玩物丧志.离真爱游戏的人们.是很远的词.哪怕我们有一个最庸俗的目的.现在好好学习.为了以后能有更多的游戏玩儿.

或许人随着年龄的成长.面对家庭.社会.有时面对自己.也都没有时间没有力气没有机会去拿起手柄回到孩提时代了.

但我们爱着游戏.如同我们的爱人.亲人.只要是喜欢.怎么爱都是完美.

游戏人生.

我们的生命中的确有游戏在陪伴.但我们不把生活当作游戏.其实游戏有时候如同爱情.我想真爱.便是你的一颗心早就属于对方.还骄傲的拥有着自己的脾气~.

文笔拙劣....有什么不妥大家即使指出....

the end..

18 年的购机心路历程

叶欣

FC

18 年前，我，一个小学 2 年级的正太，拥有了第一台，也是很多人拥有的第一台游戏机——FC。确切的说，这台 FC 是我爸的......事情还得从同学的一句"你就别玩了说起......"

一个阳光明媚的周 3 下午（我们小学周 3 周 5 下午不上课，真 TM 幸福），我到同学家玩游戏。我们 3 个人玩只有 2 个手柄的山寨 FC 游戏机"黑金刚"- -||。一直都是其他 2 个同学在玩，当我羞涩的小声从嗓子里挤出````"什么时候给我玩下"后````等待这个请求的却是一句"你就别玩了......"。阴影``这绝对是阴影，这件事情造成了我之后近乎变态的游戏行为。

"你考试考好了我就给你买游戏机"。相信有成千上万的父亲都说过这句话，我爸也是......寒假到了我终于有了一台 FC 游戏机，虽然考试成绩依然是那样......这台 400 多元买的机器外型和远祖 FC 一样，但我还清楚的记得是杭州天马产的。那时还清楚的记得我爸说这不是给我的因为考试没考好，所以他要自己玩。然后那个寒假每天他们上班走后我就偷偷从床下拿出来玩......到了下班前再偷偷放回去......

MD

"我靠！这么立体！"第一次看到 MD 的《真人快打 2》和《怒之铁拳 3》时不禁发出这样的感叹......那是我小学毕业升中学的一个漫长暑假，这个幸福的暑假可以说是和 MD 一起度过的，当然，代价是比较大的，4 块钱一小时......
就这样过了 3 年，初中毕业后的假期，我终于有了自己的 MD......虽然是个过继来的。这台机器是原装的台湾版，虽然是 2 手但相当皮实，一直玩到现在，上月年假回老家还玩了......膜拜 SEGA 一下。

PS

2001 年夏天我上班了，第一份工作很不错，是个地方保护的报社，收入也比较高。这样的经济基础让我提前了实现了我的"5 年计划"——毕业 5 年内买台 PS！我的第一台光盘机，现在我还清楚的记得那时的情景。买机的前一天公司运动会刚摔伤了腿，周 6 一大早 8 点就拖着残腿挪到了游戏店，到对面银行取钱发现周六 9 点营业。一生中最漫长的一小时......买了机器之后怕家人骂我乱花钱，包装也不要了（现在后悔死了没，那时候还不懂收藏），把娇小的 PSone 放包里就带回了家,那时候一起买的游戏有《钟楼 2》《寂静岭》以及各种《铁拳》......

我的第 2 台 PS 是台 9 成新的美版 7501，去年年底买的，应该是靠后面生产的几批，以防外一还买了新光头换了上去。我是先有的 PSone 后买的 PS 原型机。买的目的只是觉得 PS 很经典，有收藏价值。那时候游戏公司的朋友还问我要不要买他们公司以前用的黑色 PS 开发机，但我还是选择了 7501 因为看这它的样子能回忆起曾经在游戏机房里度过的那些快乐的日日夜夜。

SS

如果按照时间来算,95 年对次世代的记忆完全被 PS 占据着,毕竟我家那城市那时候还比较落后,机房里的 SS 也是少数。第一次玩 SS 是在邻市，当时并没觉得游戏和 PS 有多大区别。一晃过去了 10 年，我游戏方面的阅历也有所增加，后悔当年没有买 SS，当然心动不如行动。在我老师开的游戏店里 100 元买了台美版黑色的 2 手 SS。这个迟到了 10 年春天依然是那么温暖。

太喜欢 SS 了，家里那台黑机毕竟是身经百战的 2 手。不免担心起它还能撑多久，所以给它找个伴是必然的。于是去年年底又 TAOBAO 买了太 9 成新的日版白机，前任很爱惜，机器除了落了点灰外没什么毛病，光头也很强尽~~~不过那些随机送的、花的不象盘样的游戏能读出的很少......反正是玩正版和刻录盘，已经很满足了。上月又买了个新光头，准备过年回家给黑机换上。

DC

时间再回到 2002 年，还在报社上班的我在一次包夜的过程中亲眼见到了杂志上的 DC（机房老板是个老太太，她管那叫土星 2）。整个一个晚上，我只玩了 2 个游戏。《生化危机 维罗尼卡》和《CAPCOM 对 SNK》，大多数时间还是花在了后者上。他的画面完全把我震惊了。作一个 FTG 玩家，我没有见过画面比《饿狼传说 RB2》还好的 2D 格斗游戏。那时候我被感动的说不出话来。转念 02 年春节我毫不犹豫的从年终奖金里取了 980 买了台欧版 DC。那时侯还是怕家里人说我乱花钱，于是直接带回公司，我们办公室有 25 寸大彩电 - -，而且就 3 个人，都爱玩游戏。经常把门一锁，主任和我们一起玩，查岗的敲门我们就把电视换频道装做工作的样子......

转念到去年年底我终于有了红蚊香（我靠原来我去年年底连续买了三台过气主机......），因为 02 年买的时候没考虑那么多版本问题，虽然欧版可以直接插，但玩正版要引导实在是让人心烦。再加上 SEGA 宣布 DC 的服务终止，零件也都不生产了。歇斯底里的我又怕又一天家里那个坏了没处换零件，于是下定决心又买了一台......终于感受到了玩正版不用引导的快感``````

PS2

和 SONY 当年的宣传语一样，PS2 上诞生了很多经典的游戏。游戏数量也是非常多的。我买 PS2 比较迟，因为同办公室的同事在 2001 年冬天就买了，一直蹭着玩。在者刚开始的时候对 PS2 印象并不怎么样，因为前几批的机器玩偷版比当年土星飞盘还麻烦。当年学着开机玩偷版花了好半天工夫......依稀记得~~~先要插着金手指卡，再放欧版《死或生 2》正版，出仓，然后是几下收藏几下复位......失败的话前功尽弃，从头再来......天啊没见过在这么费劲的。大概到了 2002 年底，完美的完美 IC 终于出来了......买机没商量......在那个寒冬我有了那台最经典的 39001 黑机......上班玩别人的 下班玩自己的。买机当晚回家时候还是不敢拿回去，偷偷房门外，然后趁家人吃完饭进屋时候偷偷开门拿进来```很周密的计划，但还是被发现了。家里人说```你自己赚的钱爱买什么买什么我们不管 - -，从此我过上了不用背着家人买游戏机的幸福生活。

继土星、神游之后 PS2 终于要出行货了！天杀的 1998 元+没 IC 让我对他毫无兴趣......2005 年，表弟买了台加了大龙 IC 的 50009 后玩了 2 个月就没性欲了。我那时候我在北京工作，身边正好没有游戏机，他有出的意思，肥水不流外人田，索性我就便宜入了。手柄上写的也是中国字```挺

有意思...

第 3 台 PS2 是 90000 型的 PStwo,买它的原因有三:1,厚机停产,光头难换; 1,和家里那台 PSone 凑一对; 3,因为长的可爱......

PSP

本对掌机无爱，但 PSP 是 06 年中奖得的，不要白不要......记得那天下午刚买了引导盘就出免引导系统......发棵一特。

NGC

NGCIC 出的很晚，当年一念之差在它和 XBOX 之间选择了后者。过了好多年，拥有了自己的 NGC，不是为了别的，就是生化危机......

XBOX

又黑又大......2003 年秋天购入第一台 XBOX，全为了玩《幻魔鬼武者》。然后买了```玩了```哭了```买的第 3 天系统被偷版《死或生 3》弓虽女干，强制换了低版本 EVOX；第 3 个月系统报错，进不去记录管理界面；第 9 个月彻底崩溃，开机不能，红绿交闪......；第 2 年，花了 300 送修，好了，EVOX 依然低版本......；3 月后，红绿交闪；带北京修，好了......；2 月后，又红绿交闪，再修，好了；2 月后，光驱不回仓- -；一个月后换了光驱，还原了系统，一直到现在没事了......当年是谁说 XBOX 质量比 PS2 好``真想把他嘴撕开往里面吐口水。

再经历了 XBOX 的一番痛苦洗礼后......我变的更强坚了。之前的 XBOX 也算是健康了。此时又有了再入台 XBOX 的想法，来抚慰 XBOX 给我造成的创伤，于是乎在今年 9 月入了一台水晶限定......

XBOX360

“65 纳米不三红”为了这句话，我等待了 2 年多，当我喜洋洋的抱着这台送了遥控器的日版机时，心想终于进次世代了......没想 2 月后各论坛就有人爆 65 红......等来等去该红的还是会红，再我买机的 3 个月后，双 65 出了......不知道他的未来会如何，对于 XBOX 家族什么都不想说了，对于 MS 也什么都不想说了......已经有了红了再买的觉悟了......

买机年表：

FC (1990)
MD (1999)
PSone (2001)
DC (2002.2)
PS2 (2002.12)
XBOX (2003)
SS (2004)
PS2 (2005)

PSP (2006)
SS (2007.12)
PS (2008.1)
DC (2008.2)
XBOX (2008.9)
PStow (2008.12)

《三红姬之后第二弹》あなたがいるのそら《纪念 FC 娘》

diablo12

谨以此文献给陪伴我们度过童年那美好时光的所有 8 位机

(首发于萝莉志第九期)



From Pixiv cokua http://www.pixiv.net/member.php?id=92600

意见征集地址（第三弹暂定 PSP 娘化）：

http://www.pineapple12.cn/index.php?load=read&id=318

前情——360 娘化恩返（解决，我红了，然后还是个魔法师见习，老帖勿顶）：
http://bbs.saraba1st.com/viewthread.php?tid=334038

我睡眼惺忪地睁开眼睛，怔怔地望向蓝天，难得一见的飞机云挂在数万英尺的高空，航向不知所踪的前方。

我的前方又在哪里？躺在人民公园的草地上，我这样无聊地想着。

“There are so many songs in this world……”

K314P 里传来了《Remember Me》里序曲那悠扬的童声。

“I believe，the music have the power to heal a heart……”

是啊，那又怎么样？我无意识地到挎包里寻找我的手机，想确认一下时间，然而却一无所获，无论是放在里面的皮夹，还是那台日版红黑色的 NDSL。

也好，这样就彻底无牵无挂了。我坐了起来，取下挎包往不远处的垃圾桶丢了过去，挎包的带子正好挂上了不可回收废物箱，如此便一身轻松了。

不，还有个累赘。

“This one is just for you！”

这是把 ZEN Stone 和 K314P 丢进不可回收废物箱之前，我所听到的最后的话语。

あなたがいるのそら

离开中山公园之后，我坐着二号线到了的人民广场，然后去一号线和八号线交界那块儿的 15 号口，从来福士广场出去，回到了上海初夏阳光的包围之下。幸好我把这张只剩下一元钱的交通卡插在了左侧裤袋里，否则的话，估计只有用钻的或者跳的，当然还不能给志愿者或者工作人员看见。

我随便找了个垃圾桶，把这张无用的交通卡塞了进去，然后延福州路开始往外滩的方向移动。

我也不知道为什么要挑这条路，可能只是走习惯了，于是下意识地把它标注成了捷径。也或许只是想最后看一眼这条熟悉得不能再熟悉的马路。

熙熙攘攘的行人从我身边走过，和往常一样，我孤单一人穿行于其中，看着人们脸上的笑脸或者苦

涩，想象着他们的故事，他们的人生。就算是今天也依然如此。

呀，看那个姑娘挽着自己的男朋友那么幸福地笑着，他们吵架的时候会是怎么样的呢？想着这些有的没的，有那么一刻我感觉自己超脱了这个无用的肉体，体验到了那种俯视众生的苍茫感。然而那仅仅是一小会儿，当那俯视的视线转向自我的时候，一切都崩溃了。

我下意识地搜索起裤袋，想找那根本不可能存在的香烟和打火机，我是不抽烟的，所以结果是只找到了根在全家超市用五毛硬币买的可乐味珍宝珠。

嘛！有总比没有强。我在招商银行那块找了个阴凉的地方，慢悠悠地拨开包裹在珍宝珠外面的玻璃纸，正当要塞进嘴里的时候，却听到了一声我根本想象不到的呼唤。

"大葛格！"一如那悠扬的序曲里的童声。

我侧过脸去，她正站在阳光里，脸上堆着笑容看着我，伸出双手平放在我眼前。

"那个，棒棒糖可以给我吗？"

我愣了至少有一分钟，才反应过来发生了什么事。但是仔细想来又不是那么一回事，这样一个小姑娘怎么可能会是干这行的呢？就算是干这行的，也不该问我要棒棒糖啊！

"大葛格？"笑脸不见了，现在是一副楚楚可怜的央求样。

我仔仔细细地上下打量了她一番，身高大约一米五，属于娇小型，一袭纯白连衣裙，裙边镶着可爱的蕾丝，脚上穿着红色的圆头皮鞋，和绑在细长的双马尾之上的两个小小的红色蝴蝶结相映成趣。

"那个，大葛格，你这样看人家，人家会害羞的啦......"声音越来越小。

我赶忙不好意思地收回眼神，道歉道："对不起，我不是故意的，我只是有点不相信自己的眼睛。"笨蛋，说错话了。我在心里咒骂着自己。

"难不成，大葛格，你以为我是小乞丐？"女孩的眼神锐利了起来，微微嘟起了嘴，有点动怒的样子。

"我说，是个人都会这样误会吧！"

"大葛格，你见过这么漂亮的小乞丐吗？"女孩在我眼前转了一圈，被风带起的蕾丝裙边配合着两根绿色的马尾，漂亮极了。等等......绿色，我刚才怎么没有注意。

"那倒真还没有。"

"就是嘛！那么好了，快点给人家啦！"

"给你什么？"

“你的棒棒糖。”

“我的棒棒糖，你确定？”我的脸上露出了坏坏的笑容。

意识到失语的女孩一下子羞红了脸，然后趁我还在傻笑的时候，扑进了我的怀里，用粉嘟嘟的小拳肆意敲打我的胸脯。

我分明感受到了某些路人投来的鄙夷的眼光。

“让你瞎说。”

为了不让有可能多管闲事的阿姨大叔报警抓我，我赶忙把珍宝珠塞进了她的嘴里。

“好了，好了，给你就是了。”摆脱女孩之后，我赶忙转身要走，一心只想着那必须要去做的重要的事。

可是，身后一股弱小却坚定的力量拉住了我。我侧过脸，看到女孩正抬起头看着我，眼眶里泛着微微泪光，祈求般地对我说：“大葛格，你不要走，陪……陪我开房好吗？”

哈？我简直不敢相信我的耳朵，这又是什么 Hgame 的情节啊！等等，我为什么要说又？而且你几岁了，我总感觉有种淡淡的犯罪感。等等等，难道我下意识已经决定答应这天上掉下来的馅饼，我是萝莉控吗？

“放心好了，大葛格。我知道你在想什么？别担心，吹吹我谁也不告诉，而且，今天正好是我 13 岁的生日。”

天呐，我正在犯罪！

“大葛格，那里不行……”

“没有什么不行的，我知道这个后门……”

“都说了不行了嘛……”

“再进去一点就好了，要丢了哦！”

“不行，不要啊……”

“我去了……”

果然如吹吹所说的，我的方法没有成功，小松鼠划着闪亮的直线，飞了出去，最终掉进了深渊，不一会儿用完了最后一条命，我也 Game Over 了。

“老了，都不会玩松鼠大作战了。”

“不是你老了，是你太笨了。”

之后吹吹就不理我了，一个人打起了坦克大作战。虽然没多久她就让我加入了进来，但是当我三次打中她的坦克，让她命丧黄泉之后。我的手柄就被她回收了用来砸我的脑袋。

“再试试我的圣斗士密码吧！”

“都输了几百遍了，放弃吧，你根本就是忘记了嘛！”

整整一下午，我跟着吹吹仿佛回到了那个无拘无束的童年时光。那个纯真的年代，我也有一台红白相间的 FC，我们相依相偎，度过每一个放学后的黄昏，每一个懒洋洋的休息日，每一个暑寒假的无聊时光。那时候世界没有现在那么吵杂，我不用去了解许多复杂的事情。我只需要每一分每一秒记得，在这片青空之下，有它的存在。

后来人长大了，也复杂了，世界变幻莫测，头上的犄角渐渐消融，然而它却没有因此而离弃我，而是默默地守护在我身边，直到……

“轮到你投球了，大葛格。”

拉回飘远的思绪，我回到了 268 元的 Motel 168 的 21 寸 LCD 前。也不知道吹吹从哪里弄来了红白 FC 和视频转换盒，总之她口中所谓的开房其实和找个游戏机包机房是没什么两样的。

当然，也有点不同，离世博会还有一年时间的现在，在魔都你是找不到 FC 包机房的。时代的车轮总是会转的，就如同任何誓言都会有到期的那一天。

“看我的超高速旋转球！”

吹吹娴熟地控制着现在看来极端落伍的像素小人，挥动着球棒击出了完美的一击，一个本垒打。

“又输了。”我不得不如此承认。

“大葛格，你根本就不在认真玩嘛！”吹吹又生气地嘟起了小嘴。

“我说，你不会就是为了拖个人陪你玩 FC，才随即抽中我吧！”

“才不是呢？吹吹我才不会那么笨，让某些坏蜀黍占了便宜去！”

我傻傻地笑了起来，心想，难道我就那么人畜无害吗？当然嘴巴上却调皮了起来：“你不是刚才还在问我要我的棒棒糖吗？”

雨点般的拳头夹杂着 FC 那简陋的手柄砸了过来。

“好了，好了，我投降了。”

“其实，大葛格，难道你忘记我了吗？”停下施暴的吹吹脸上突然笼罩上了一层忧郁，浅浅的，却散发着让人不敢正视的冰凉。

我低下头，想了一小会儿，却在记忆里怎么也找不到这样的身影。

“我们真的相遇过吗？我怎么一点映像都没有。”

“难道你连那份约定都忘记了吗？”那层忧郁更深了。

“对不起，我是真的不记得了。”

“难道我就是那过眼云烟的过客......吗？”我仿佛在她眼眶中看到了一滴奔涌而出的眼泪，晶莹剔透，宛如水晶般纯净，划过我的心间。

“对不起......”

“啊，也许我真的认错人了，大葛格你和他长得真像。反正也就这样了，你没什么事的话，我们继续玩吧。”雨过天晴，吹吹又恢复了原来的活泼样，也许正如她说的，她只是认错了人。

忽然我又想起自己似乎有什么重要的事情要去做，但仔细想想又觉得似乎也没什么事需要去做了，于是我把注意力转回这件大床房的 LCD 上，做起来现在该做的事情。

晚风吹拂过吹吹的两根细长的马尾辫，一丝丝秀发飘散在风中，在华彩绚丽的灯光映衬下显得格外美丽。吹吹趴在外滩人行观光道的防护栏上，观赏着对岸的五光十色，时不时还会跟着轮船的航迹转动自己娇小的身体。

差不多玩够了之后，我们离开了金陵东路上的 Motel，然后沿这条路走了不一会儿到了外滩。爬上观光道之后，吹吹肆无忌惮地欣赏起了两岸的景色，我则伴随在她身边，一言不发地看着她，欣赏着也许是我能见到的最后的那一份美丽。对，这里就是我的终点，我人生的归宿。如果没有遇到吹吹，我也会走到这里，也许就站在我现在所站的地方，唯一缺少的可能就是这个黑白的世界我所能见到的这最后一抹色彩。

我又一次上下打量了吹吹，一袭纯白连衣裙，裙边镶着可爱的蕾丝，脚上穿着红色的圆头皮鞋，和绑在细长的双马尾之上的两个小小的红色蝴蝶结相映成趣。这美丽的红白色调，一如那台吹吹带着的红白 FC，他们在我人生之初给了我光明，在终末的时候，也让我体验到了世界所应该有的色彩。既然心意已决，那就该是告别的时候了。

“吹吹，你想过死亡吗？”我不知道一个十三岁的少女是否思考过这个问题，也许这只是我的自问自答，我并没有期待任何答案。

“大葛格，你想过吗？”我被这突如其来的反问怔住了。

“没……没有，说真的，我从来没想过自己会走到这一步。”如果不是被公司炒了鱿鱼，说不定我还是会那么浑浑噩噩苟且下去，直到棱角被磨平，梦想被破灭，只想着如何活着。

“大葛格，你知道吗？”吹吹侧过了头，微笑着看着我，那一刻美极，“梦想不是上苍施舍的，而是你去努力争取的。”

我尝试努力过，但是我就像那冲向风车的堂吉诃德，每一次都败下阵来，“没用的，那根棒棒糖已经是我最后的拼搏资本了，我努力过，但是输了，输的很彻底。”

“你并不是一无所有的，大葛格，你真的什么都不记得了吗？”

我努力回想，却什么也记不起来。

“你看，这是什么？”

吹吹整个转过身，拿出了包里的 FC，放到了我的眼前。

突然我想起了那个无拘无束的童年时光。那个纯真的年代，我也有一台红白相间的 FC，我们相依相偎，度过每一个放学后的黄昏，每一个懒洋洋的休息日，每一个暑寒假的无聊时光。现在，它就在那边，在这片青空之下。

“第一个愿望，永远不要忘记你是我唯一的朋友……”

吹吹的眼泪奔涌而出，在灯光的映照下，晶莹剔透，一如不久前那一滴在我心里划下印记的泪水。

“第二个愿望，无论世事变迁，我们都要永远在一起……”

我真的忘记了那些誓言了吗？我真的如我所认为的那样，真的什么都忘记了吗？笨蛋，怎么可能会忘记呢！每一个放学后的黄昏，每一个懒洋洋的休息日，每一个暑寒假的无聊时光，那些快乐的记忆，那些幸福的印记，怎么可能会忘记呢！纵使沧海桑田，又怎么能忘却呢？

“我真的只是过眼云烟吗？大葛格！”

我低下头，不敢正视她的眼睛，也许她正乞求着我去否定她所说的所有事实，但是我做不到。就在搬家的那天，我破弃了所有的诺言，仅仅是因为我不再喜欢她了，不再喜欢她的简陋，她的单纯，她的洁白无暇。那一抹红白色伴随我度过了多少黑白的时间，然而我却抛弃她，仅仅因为有更好的存在，更鲜艳的色彩，更高数位的表现？或者，只是我厌烦她了。

我没有办法回答她，我也不知道如何回答她，她告诉了我曾经只对一个“人”所允诺过的话语，我却没办法欢喜地正面面对她，面对这个来提醒我实现诺言的“人”。

“我都还记得呢，大葛格，那些欢乐的时光，只有你和我。”

“但是我把你抛弃了啊！”

“大葛格，你不是问过我，我想过死亡吗？以前我没想过，但是自从得到了这个虚假的生命，我每时每刻都在想这个问题。我想我现在可以告诉你，我怕极了，我不是怕失去现在这个身体，而是怕失去你。被你丢弃的每一分每一秒，我都在想你。想着如果我能自己来找你就好了。现在我能够办到了，所以我怕，我怕再一次失去你，而且，这一次，我将彻底失去你。”

“你……你这次真的会死吗？”我似乎明白了她言语中彻底两字的含义。

“这就是梦想的代价，我不是说过吗？梦想不是上苍施舍的，而是你去努力争取的。虽然我怕再次失去你，但是我觉得现在我有勇气说出我的最后的第三个愿望。”

“你的前两个愿望呢？”

“我刚才不是说过了吗？”

我再次为我的过去的行为感到羞愧，我一直觉得我是一无所有的堂吉诃德，但那只是我喜新厌旧，和放弃努力的自我麻醉而已。

“那你的第三个愿望呢？”

“那暂时是秘……密……哦！”吹吹侧过头看了看海关大楼的百年大钟上的指针继续说道：“好了，没多少时间相处了，让我们最后一次度过欢乐的时光吧！”

花蕾在我的指尖绽放，我的舌头离开依然索取着温存的红唇，开始游历起烟云散去后小小的山峦。右手慢慢褪去那早已期盼着飞离圣地的薄纱。指尖更深了，深的触碰到了藏在蕾中的花芯。

红白色的 FC 滚落在 Motel 所特有的大床的一边，见证着两具似乎不怎么成比例的肉体的一次次贴合，以及最后那一个愿望。

“第三个，也是最后一个愿望，大葛格，请你忘记我，好好地活下去……”

“是该离开的时候了，大葛格，我的时间快到了。”

我们手牵着手离开了金陵东路上的 Motel 168，穿过几条街回来了初次见面的那间招商银行，然后继续向前走，来到了来福士广场前。

“真的必须要走吗？”

“我不是说过的吗？大葛格，梦想不是上苍施舍的，而是你去努力争取的。它只能给我这么多时间。”吹吹指了指点缀着忽明忽暗的夜空说道。

“还会再见面吗？”我问了一个很傻的问题。

吹吹摇了摇头，随之起舞的秀发，展现出了我这辈子都不可能忘记的美丽。

“该说再见了。”

“恩。”我想了想，又不甘心地问道，“还会再见面吗？”

再次摇头，“大葛格，请记住我最后的一个愿望。”

“恩。”

“该说再见了，啊哈哈，我都说了第二遍了，这样可不行啊，这样子我们就永远也不会分开了。哦，对了，我也不该说再见，我们已经不会再相见了。”时间在一分一秒地流逝，即使再不愿意，最终也会有那么一个终结点。

“这样吧，大葛格，我数到三，我们一起回过头，我朝人民公园方向走，你还是朝外滩方向走，谁也不许回头。”

我愣愣地点了头。

“那么，我们永别吧！对了，我们要笑着分手，谁也不许哭哦，哭的是小狗。”

我忍住脆弱的泪腺，最终没有让不争气的眼泪奔涌而出。“哭的是小狗。”

“拉钩，上吊，一百年不反悔。”

“拉钩，上吊，一百年不反悔。”吹吹笑得很灿烂，“那么，一！”

“二！”

“三！”

“转身。”

时间停止了，我不知道那一刻我到底傻傻地楞在旁骛一人的来福士广场前多久，我只记得吹吹转身前的那张笑脸和那满溢着无限柔情的话语：

“大葛格，再见！”

那天晚上，我循着来时走过的路，翻遍了垃圾箱总算找回了 ZEN Stone 和 K314P。擦去 K314P 所沾染上的秽物，我把它们塞回到耳朵里，按下了播放键。在 KOKIA 那悠扬的そら的伴奏下，泪流满面，语不成声。我终于找到了发泄口。

第二天，我从中山公园的失物招领处寻回了被小偷丢弃的空空的钱包，里面很道义地留下了我的身份证和几张银行借记卡。之后，我找了公用电话停了我的信用卡和手机，在 ATM 里取了不多的失业补偿金，去移动营业厅买个了 NOKIA 7070。

再之后，我回家收拾妥当我该带走的东西，包括我的 FENDER 013-4600 和 Compaq V3645TU，然后买了张去深圳的软座火车票。

再再之后，靠着从家里拿走的属于我的积蓄，我搞了家小作坊，从裸女扑克到贴着裸女的自行车，只要有利润我都会疯狂地做。然后靠着这个赚的钱，我搞了些小动作，获得了任天堂的益智游戏在大陆的发行和改编权。靠着这个我发了家，我从二手电玩市场收回了如同古董般陈旧的红黑日版 NDSL，当然也没忘记再收一台老朽得已经有部分塑料氧化的红白 FC。

2020 年上海奥运会的时候，我认识了一个和吹吹一样可爱的少女。她叫玲子，越南人，她的身世很可怜，很小就被卖到了妓院。我也是无意之中和她相识的。那年夏天我去越南推销我们公司新推出的高性能掌机的时候，对方为我特意安排了一个雏姬。那天晚上，我们什么事情都没发生，我们睡在床上望向窗外璀璨的星空，说着谁也听不懂的语言，比划着述说自己的故事。当时我就想，时间还长，长到足够我们说一辈子。

我们 2022 年在美国登记结了婚，当然是谎报了玲子的年龄，婚后 1 年生了个可爱的女儿。不知怎么的，那天当我看着护士把孩子抱到我眼前的时候，我突然想起了那年初夏偶遇的那个少女。

吹，我当时就和玲子说出了孩子的名字，她很高兴地接受了，那年她 16 岁，已经会很多中国话了。

再后面的故事就有些模式化了，我努力地，努力地编织着梦想，努力地营造着幸福，就像吹吹曾经对我说过的："大葛格，你知道吗？""梦想不是上帝施舍的，而是你去努力争取的。"

又过了十年，我回到了上海，带着让我功成名就的掌机第三代，参加了福州路上的首发签售会。那时候，SONY 集团已经因为 2028 年的经济危机而彻底倒闭，经过微软的注资重组之后，成了日本微软旗下的子公司。任天堂虽然在那次经济危机中活了下来，但那是牺牲了 30%的股份才勉强实现的。当然，吃下那 30%股份的不是别人，正是我。以后会有机会的，当这台集合现今世界最高性能和众多第三方的 SarabaGC III 获得成功之后。任天堂必然会成为我的囊中之物。

签售会中途，我悄悄离开了会场，开着我从二手车市场淘来的马自达越野车去中山公园接了等在那儿的玲子和我的女儿吹吹。我想带她们看看我十年来一直在说的福州路上改变我命运的一次邂逅。也不知道是特意还是偶然，今天吹吹穿的正是玲子刚帮她新买的白色连衣裙，裙边的蕾丝和几十年前那天我所看到的一样美丽。脚上穿着的红色圆头皮鞋和绑在双马尾上的红色蝴蝶结相映成趣。

我们把车停在了人民公园那儿的地下停车库，然后走到了来福士对面的规划馆前的街口。我们没赶上前一个绿灯，于是只能和欲过街的人群等着红灯熄灭。我侧过头和身边的吹吹说着爸爸之前是把 ZEN Stone 丢在哪个大致位置上的垃圾桶的，因为都过去几十年了，人民广场和以前大有不同了，所以要再找那个垃圾桶已然不可能，纵使我是胡润财富榜前十。

不一会儿，红灯跳转成了绿灯，我转过头面对前方，不经意间在街对面看到了混杂在人群里的那几十年前的幻象，她正冲着我微笑。人群开始流动了起来，我却没有动，她也没有。时空仿佛割裂了

一般，吵杂之中，我却能深深地感受到她的存在，她的温度，她的话语。

“好久不见了，一切还好吗？”

“还好，你看，孩子都那么大了。”

“那就好，你的梦想实现了吧？”

“是啊，那你的呢？”

“你说呢？”

“你的愿望没有实现哪，我根本没忘记过你。”

“其实，大葛格，那天我骗了你，我所祈求的第三个愿望，其实是......”

一阵微风吹过，吹起了我身上的白色风衣，吹走了那未说完的话语。

红灯跳转成了绿灯，人群开始流动起来。

“亲爱的，你还傻站在那里干什么？走了。”

“爸爸，走了啦！你的故事还刚刚开始呢！”

是啊，故事才刚刚开场。“我只是想起了很久很久以前的那个人了，我们走吧！”

第三个愿望我知道是什么，那是我小学二年级的时候，当爸爸捧着那台红白 FC 到我面前之后不久许下的。

第一个愿望，永远不要忘记你是我唯一的朋友......

第二个愿望，无论世事变迁，我们都要永远在一起......

第三个愿望，......

“玲子，吹吹，你们知道那第三个愿望是什么吗？我以前只和你们说过两个。”

两人摇摇头。

“第三个愿望啊，”我抬头望向青空，难得一见的飞机云挂在数万英尺的天际，航向不知所踪的前方。

第三个愿望，在有你在的天空下，说声......

谢谢你，My Forever Lover！



再见，月夜-我的"忍"之路

deus

每个男孩子在自己的孩提时代都会有属于自己纯真美好的英雄之梦，有的人幻想成为披荆斩棘的勇猛骑士，有的人愿意变成呼风唤雨的神仙术士，有的人则憧憬着作为一名百步穿杨的神枪手的美好。也许是受到传统东方文化的熏陶，变成一位飞檐走壁，惩奸除恶，独来独往的英雄是小时候的我最大的愿望。因为条件所限，那个时候的我自然无缘与古龙，金庸等前辈笔下的侠士亲密接触，但是和游戏机的偶然邂逅却让自己走上了一条"不归"的"忍"之路。

人间二十年，弹指一挥间。二十年之前，如果随意在大街上拦住一个孩童，问他（她）何为忍者，多半在他（她）稚嫩的面庞上会浮现出一幅茫然的画卷。但时过境迁，当忍者神龟早已成为上个世纪的经典之时，恐怕今天的年轻人当中应该没有几个不曾耳闻过"火影忍者"这个如雷贯耳的威名。的确，在日式 ACG 大潮的狂轰滥炸之下，忍者这个原本对我们这些一水之隔的炎黄子孙来讲很陌生的名词似乎也变得不是那么遥远。《天诛》，《忍者龙剑传》，《忍道》......几乎没有多少人未曾接触过忍者有关的游戏。而在自己的这条不算漫长的"忍"之路上，一个游戏系列对我的意义非同寻常，它拥有异常简单的名字-《SHINOBI 忍》。

虽然自己最早在家用机上接触忍是在 MD 年代，但自己的游戏生涯却是在 FC 上起步。从严格意义上来讲，自己的"忍"之路也是从 FC 开始的。经历过 FC 年代的朋友应该都还有所印象，那个年代以"忍者"冠名的游戏数量多得令人感到发指：《忍者蛙》，《忍者神龟》，《忍者茶茶丸》，《忍者猫》......而这些还仅仅是以"忍者"命名的游戏，如果搜寻以忍者作为主角的游戏，其工程量的浩大可想而知。虽然那个时候自己还很小，对游戏的理解也远没有今天那么深刻，但在众多忍者游戏当中我还是发现了自己的最爱。其实不用我来揭晓，大家也十有八九能够猜出答案。是的！《忍者龙剑传》。当年 FC 上的忍龙三部曲可以说感动了一代人，直至今天，TECMO 仍然坚持在 XB 上的《忍者外传》里加入经典怀旧这一环节，足见该系列当年的人气之旺盛。的确，电影化的过场交代，爽快无比的战斗，富有挑战性的版面设计，变化丰富的 BOSS 战，这些元素共同造就了《忍者龙剑传》的经典地位。虽然马大叔给我留下了最初的感动，但 FC 时代 ACT，至少是忍者 ACT 最高峰的荣誉还是被我授予了《忍者龙剑传》。《忍者龙剑传》也在相当长的一段时间里成为了自己衡量 ACT 的一杆标尺。

在 FC 退出了历史舞台之后，MD 走入了我的游戏生活，由此，我也结识了一家游戏界的传奇公司-SEGA。虽然自己拥有 MD，也拥有 SS，但我从来不认为自己是个纯正的 SEGA 饭，甚至连伪恐怕都无法算得上。，因为对于 SEGA 精神中的核心词汇-硬派，我一向是敬而远之，避而不谈。对于硬派，我承认自己深受其害。VR 战士，电脑战机，梦游美国，这些 SEGA 死忠心目中地位等同于《圣经》的游戏在我看来和噩梦毫无二致。可能我还是更适合《樱大战》那种软一些的作品吧（苦笑）。还好，在我这片准核心沙漠上居然还顽强绽放着一朵鲜花-《SHINOBI 忍》。当初自己买 MD 的主要目的有二：一是为了体验到在家里打街机的快感（主要是自己打得太烂），二是弥补以前玩 FC 时接触 RPG 类游戏太少的遗憾。因此，一盘《街头霸王 2》和《忍者武雷传说》（居然又是忍者）就构成我最早 MD 生活的全部。可惜好景不长，《街头霸王 2》的移植虽然完美，但无奈街机房很快就被"万年留级生"和"皮带绑腿男"（注：指 KYO 和 IORI，出处见某期 UCG）轻松攻占，深感《街头霸王 2》已成昨日黄花的我顿时心灰意冷。还好自己买机的那家里的 JS 提供换卡服务，虽然十多块钱对于当时仍是小学生的我来讲不啻为天文数字，但对于相较而言更为昂贵的组装卡带，还是小巫见大巫了。于是某个夏日的午后，我怀揣着那盘让我有些失望的《街头霸王 2》卡带，手中紧攥当时被自己奉为巨款的 50 元钱，跋山涉水，翻山越岭，有如精干的 SNAKE 一般灰溜溜地潜入了 JS 的店里。由于年代久远，自己对当年的 JS 的"音容笑貌"早已淡忘，只是依稀记得 JS 独特的店面设计：逼仄的房间，只有容纳商品的小玻璃柜台和一台用来试机的彩电，但其实这只是"表世界"，因为在那个 JS"一人当关，万人莫进"的小门后面还存在着一个里世界-数台昼夜鏖战的游戏机和孩子们的欢声笑语容身其中。但这些均与此刻的我无关，我只是关注于今天的我会狩猎到什么样的目标。JS 的卡带不是很多，以致于我趴在柜台上即可一览全貌，虽

然我的表情和决心是如此贪婪，但经过长时间的搜索后还是未能得偿所愿。失望，又见失望。为什么？为什么找到一个自己喜欢的游戏是那么艰难？正当我在内心中绝望地仰天长啸之际，一阵清脆的马蹄声伴随着悦耳的乐曲从我的耳边传来。直到很多年的今天，我仍然会铭记这样的一幅画面：阴云密布的天空，一位身手矫健的忍者驾乘一匹土黄色的骏马，在疾风吹拂过的草原上驰骋。虽然以现在的眼光来看，当时试玩的那位仁兄的水平实在不敢恭维。不过，我这颗幼小的心灵还是被不小心地震撼了，谁叫我心中存在如此强烈的忍者情节呢。最终，我以比平时换卡高出两倍的价格换来了这盘《SHINOBI 忍 2》，虽然这意味着接下来的几个星期里我将注定要为这"巨大"的"赤字"而"憔悴"，但拿到卡带后如获至宝的兴奋还是将那相较而言不值一提的困难抛至九霄云外。

写到这里，补充一点当年的趣事：当时 JS 卖卡带总要把游戏的中文名称写到白色的胶布上，然后贴到卡带的外壳上，但由于信息的相对闭塞，那时没几个人都真正搞清楚 NINTENDO，SEGA 以及 FC，MD 的关系，因为同为动作游戏，因此《SHINOBI 忍》顺理成章地被划分到了 FC 时代最强 ACT《忍者龙剑传》的名下，不过鉴于之前有一款叫做《影武者》（没错，就是那个人狗协力的游戏）的游戏被唤作"《忍者龙剑传 4》"，所以《SHINOBI 忍 2》就被当作了"《忍者龙剑传 5》"，反倒是 MD 上〈忍者龙剑传〉的正统续作-〈忍者外传〉被 JS 当成了庶子。直到几年后，在阅读过某期电软后方知这个错误是多么可笑。

书归正传，拿到卡带的我仍然如往常一样飞奔回家，插好卡带，开动电源，静等蓝色 LOGO 的出现。按照一直以来的传统，我没有急于按下 START 键以跳过开场动画，而是耐心地静静观看，虽然以现在的眼光来看，〈SHINOBI 忍 2〉的开场和那些动辄数万美金打造的 CG 动画相比实在是九牛一毛，但是却具有一股独到的气质-月夜，密林，忍者，这些要素融合在一起产生的化学反应产生了一股强烈的探索欲。不过令我疑惑的是，这款〈忍者龙剑传 5〉并未像它的前辈那样有着电影化的过场。事实上，整个〈SHINOBI 忍 2〉里对于剧情方面的描述实在是乏善可陈，即便是相对而言文字量较大的开场动画，也不过是出自某部日本文书中对于"忍"的解释，与剧情并没有多少直接的关联，但是这些并未影响到〈SHINOBI 忍 2〉的成功。被风吹落的树叶，华丽的爆炸特效，山洞中明暗渐变的效果，这些在 FC 时代不曾想象的场面在 MD 强大的机能下得到了完美的呈现。虽然同为横向卷轴式 ACT，但由于动作要素的丰富，使得〈SHINOBI 忍 2〉的战斗乐趣远大于〈忍者龙剑传〉。相较于〈忍者龙剑传〉略显单调的斩击+副武器攻击的组合方式，〈SHINOBI 忍 2〉的招式更加丰富多彩，蹴击，掷标，冲刺斩，破甲斩，八双，壁跳，防御......多种多样的变化使得攻关中的选择更为充裕。初心者可以选择稳扎稳打，用手里剑进行远距离牵制，而达人在熟练背版之后则完全可以采用禁标,禁忍卷这样的极限打法进行全速 RUSH，看来早在 MD 时代，SEGA 便把 TA 的理念深植于这个系列的体内。然而，快乐只是暂时的。SEGA 的游戏从来就是如此，如果不经历长时间痛苦的磨练，那么便永远无法得到真正的成就感。随着游戏的逐渐深入，游戏难度也是在与时俱进，与日俱增，〈SHINOBI 忍 2〉的恐怖面目开始逐步呈现。我仍然清晰地记得自己的第一次 GAME OVER-在第二关的电梯处，由于操作过于缓慢，伟大的乔大叔被活活卡死，这对于还在 EASY 难度下奋斗的我实在是一件很郁闷的事。当勉强通过第三关之后，我已经感到有那么一点疲惫和倦怠。"我真的无法忍受这个游戏了！"换卡的念头再次在脑中闪现。但此时距离这盘卡带的入手也就是几个星期的时间。经济上的拮据使得我不得不放弃了这个想法。硬着头皮上吧！

SEGA 的 ACT 不同于 CAPCOM 的 ACT，卡氏的 ACT 一般上手较易，水平提高呈现出一种阶梯状上升的曲线。但 SEGA 的 ACT 不同：上手难度大，很快就会遭遇瓶颈，但如果此时能够耐得住性子，反复练习，一旦突破后便会立即中毒其中，不能自拔。与它的后生相比，MD 上的《SHINOBI 忍 2》难点并非在于 BT 的跳跃，而是对敌人行动的判断。由于 FC 时代《忍者龙剑传》影响过深，当时的一些传统打法早已根深蒂固，毒害甚深，这些对于玩好《SHINOBI 忍 2》是极为不利的。在 SHINOBI 中，由于主角的初始近身武器为小太刀，在攻击距离上远逊于隼龙的龙剑，即便升级后的长刀，也无法与龙剑的升级版-弧形剑刃相提并论。因此，SHINOBI 的攻关重点便转移到了对敌人出现地点和时机的把握（说到底还是要背版的），然后进行灵活的反击。在

逐渐摸清了游戏的规律后，原本看似不可能完成的任务似乎也变成了可能，从最开始 EASY 难度下的磕磕绊绊，到最后 HARD 难度的完成，在游戏中体验到的乐趣得到了逐渐的升华。草原上的疾驰，工厂里的激斗，与异形怪物的血战......这些场景构成了我短暂的 MD 生涯里最快乐的时光。仍然记得月夜山谷中在垂直下落的石块间闪转腾挪的曼妙，仍然记得游戏终盘在迷宫里找不到出路的苦闷，仍然记得击破最终 BOSS 后的振臂一呼。所有的一切，为这段岁月勾勒上了浓墨重彩的一笔。

在 MD 时代的末期，我有幸淘到了 SHINOBI 的一代，不过在经历了 2 代的洗礼后，回头再看 1 代，未免显得有些寒酸-操作僵硬，招式单一，虽然最后勉强通关，不过所带来的感动远远不能和它的后辈相比。但即便如此，SHINOBI 系列仍然有充足的资本可以被视为 MD 上 ACT 的巅峰之作。

和许多人一样，自己接下来的一部主机是 SS，。仍然是为了延续自己不曾幻灭过的街机之梦，但更重要的是内心里的一份期待，我始终坚信 SHINOBI 的续作会在这台主机上再度出现。但是，我失望了，虽然在不到三年的 SS 生涯里我玩到了同样优秀的《樱大战》，《格兰蒂亚》等游戏，但我终究还是没能见到月夜下那个迷人的背影。没有了 SHINOBI 陪伴的日子是那样索然无味，而 SS 也在 PS 强大的软件攻势下节节败退，最终提前退出了历史舞台。之后的几年里，PS 在我的手中变成了一台彻头彻尾的 RPG 专用机，虽然 PS 上面有号称最正统的忍者游戏-《天诛》，但天性正大光明的我实在忍受不了暗中潜入的"猥琐"（《天诛》死忠饶命！），很快就放弃了。ACT，硬派，SHINOBI，这些曾经闪耀过的辞藻伴随着 SEGA 的没落逐渐失去了昨日的光芒，变得褪色了许多，也枯旧了不少。那一刻，我真的认为与 SHINOBI 的缘分会这样无果而终。

2002 年的夏天似乎延续了之前世界杯的火热，不愿失去白皙面庞的我只能选择在开着风扇的卧室里度过这个炽热难耐的盛夏。也许是命运的安排，又是在这样一个夏日的午后，我与它在多年后分别后再度相遇。穷极无聊的我懒散地趴在床上，用右手漫不经心地按着遥控器上的按键，看着一幅幅无聊的画面在电视屏幕上闪回。在酷暑的逼迫下已经进入恍惚状态的我突然被电视中传来的打斗声惊醒，蒙胧中，还以为自己是在做梦，因为此刻在眼前出现的明明是《街头霸王 3-三度冲击》的对局。在完全确认自己尚处于完全清醒状态之后，我直了直身子，开始继续观看。栾评，老猫，海带，葛孔明......可能有许多人已经意识到这个节目的名字-《游戏东西》。在那段没有任何一台次世代主机陪伴自己的日子里，在那段上网浏览还不是很方便的日子里，我就是靠着这每天短暂的半个小时时间来"充饥"。也正是在这个节目里，我见证了忍的复活。

月夜，树林，忍者，一如既往的潇洒，冷峻，帅气，除了主角变成了更具后现代气息的秀真，除了剧情交代变得更加丰满和充实，一切与九年前如出一辙，这就是当年电视上播放的 2002 年《SHINOBI》E3 宣传片留给我的印象。时间仿佛又回到了九年前，那个我还稚气未脱的年代，那个最美丽的年代。2002 年的 SEGA，虽然刚刚经历过退出硬件市场的切肤之痛，但并未就此沉沦，而是喊出了做世界第一大游戏软件商的豪言壮语，虽然这些在今天只会被某些人用来当作谈资和笑料，但那个时候的 SEGA 确实做出了不少好游戏，让人依稀想到了 MD 和 SS 早期的鼎盛和繁荣。《铁甲飞龙》，《樱花大战 1 重制版》，当然还有在我心目中 PS2 上 ACT 的巅峰之作《SHINOBI》。虽然这些作品无一例外的在商业上遭遇了滑铁卢，但在真正的爱好者心中，它们的地位无可取代。

我自认为还是个理智的人，虽然《SHINOBI》的宣传片的确强得令人无语，但一个游戏是否好玩还是要由玩家的口碑来决定，此时尚未入手 PS2 的我决定采取观望的态度。2002 年底，《SHINOBI》如期上市，由于当时 PS2 的破解已经基本完美，PS2 也如雨后春笋般在全国各地的大街小巷普及开来，所以无论在各种媒体上关于 PS2 游戏的讨论都呈现出一种逐渐升温的势头，

而对于此游戏的评价，初期的结论几乎惊人的一致-难！！！说实话，这个结果在我的意料之中，毕竟 SEGA 从来就不是那种轻易低头的公司。但难到了连"EASY 难度都难以逾越"（原出自国内某著名游戏 BBS）的地步还是有点令人感到惊讶，毕竟作为一台面向更多玩家的主机，PS 系上是很少出现过分追求难度的 ACT 游戏的。SEGA 的做法不禁令人感到费解。

2003 年初，梦寐以求的 PS2 主机顺利进驻我不大的卧室当中，当时首入了 4 张游戏-《鬼泣》，《鬼武者 2》，《真三国无双 2》和《SHINOBI》。虽然如此，但真正开始游玩《SHINOBI》已经是半年之后的事了。由于当时《SHINOBI》在玩家心目中的口碑有限，所以这个游戏一直被我搁置在一旁，处在一种"可远观而不可亵玩焉"的尴尬状态。直到自己打通了几个不同类型的 ACT 和 A.AVG，自认为已经有足够的心理准备去面对这个游戏的打击后，《SHINOBI》的征途才正式开始，我也再一次踏上了这条"忍"之路。

SEGA 果然是一家够个性的公司。没有华丽到掉渣的多余招式，只有 MD 时代经典的那些动作。没有复杂繁冗的谜题和迷宫，只有纯粹的跳跃和斩杀。没有那么多喧宾夺主的成长系统，只有回归到动作游戏原点的操作乐趣。这就是 SEGA，这就是忍。这样的游戏足以令那些在有如轻歌曼舞的简单游戏里沉迷的玩家咬牙切齿，也足以令那些痴迷研究的狂热爱好者大呼过瘾。严重的 FANS 向的确在一定程度上影响了《SHINOBI》的普及，但也造就了它今日的地位。

当年《鬼泣》游戏包装上个性的宣传广告词"斩斩斩击击击"给人留下了深刻的印象，虽然《SHINOBI》没有如此另类的炒作，但仅仅依靠斩，冲，跳三个简单的要素即造就出如此经典的游戏也实属不易。《SHINOBI》前 4 小关是没有什么难度的，因为刚刚是 NORMAL 难度，此时的杂兵尚无太强的攻击和防御意识，而且攻击力也能够得以保证，所以即使乱砍一通也能轻松搞定，还无须考虑兜后这些技巧，而恶食觉醒后更是会让初心者有一种"其实这个游戏也没什么难度"的错觉。但真正的考验在 3A 出现，这里也是自己第一次受挫的地方。此关开篇处的忍犬阵足以令人郁闷上一段日子，因为此前一直没有意识到侧斩和背斩的重要性，所以依旧想延续之前的老方法去屠戮这些可爱的"狗狗"，只可惜我华丽的失策了。秀真手起刀落，刀锋直指敌方，本以为会听到击中对手的一声闷响，没想到却是一声声刺耳的拼刀声划过，只见秀真一个趔趄，向后退上两步，但恶狗却毫发无损，然后飘逸的围巾在群狗的围攻下被一次次撕裂，直至变成一块块碎布。当时自己在这里卡了一下午，八双，炎术，雷术，脱离......直至各种各样自己能够联想到的战术被用尽，方才醒悟原来"直视淋漓的鲜血"才是正道-等待敌人露出破绽，然后给予致命一击，这才是《SHINOBI》的灵魂所在。5B 是另一个自己印象深刻的关卡。其实在我看来，整个《SHINOBI》中最大的亮点还是在 BOSS 战的设计上-不必像其他 ACT 那样重复着一次次机械的操作，只要掌握好时机，仅仅需要轻轻的一刀，BOSS 便会被一分为二，这种特有的快感是其他游戏不能带来的。只可惜自己刚开始接触这个游戏时虽然也知道一刀斩的存在，但与相较而言更加方便的忍卷相比，我还是喜欢后者多一些，于是关卡评价总是显示为寒酸的"C"。5B 是游戏里的第一个纯 BOSS 关卡，忍卷和手里剑数量上的匮乏使得我不得不去考虑一刀斩。才经过了几次失败的尝试后，自己还是勉强完成了一个不大漂亮的一刀斩。飘飞的花瓣从天而降，屏幕上金黄的"S"缓缓出现。顿时成就感大增。

将外强中干的八面王一分为二，结束了与朱刃和守恒宿命的对决，历尽千辛万苦的秀真终于攀上了黄金城的上方，在这里，他将迎来最后的挑战。而直至此时，游戏的考验才真正到来，也许是考虑到不少玩家会在此处卡上许久，制作者在此处的场景制作上可谓煞费苦心。黄金城的琉璃瓦杂夜空中圆月的辉映下熠熠发光，屏风上的图腾充满杀机，向下俯视，整个东京城徘徊在黑暗和黎明之间，在烈焰中不断呻吟，命悬的一根细线就掌握在两个男人的手中（不晓得那个 BT 算不算男人）。决战拉开了帷幕，恶魔的野心和勇者因悲痛而生的愤怒碰撞在一起，迸发出点亮夜空的光亮。伴随着绮丽的 BGM-卑瑠乎，一团被赤红包裹着的黑影在不算宽敞的平台上穿梭，他闪躲过了毁灭之光的冲击，逃离了无赖技的追杀，刀锋闪耀，白光划过，短暂的黑暗，一切终究又一次归于平静。产土终究还是没能摆脱自己悲剧般的命运，秀真缓缓地收刀入鞘，消失在倾坍的废墟中，独自去祭奠这场悲伤的胜利。

长长地舒了一口气，轻轻放下那因过度紧张而充斥着汗渍的手柄。我用十年的时间再次完成了那个看似无法完成的任务。我是否应该做些什么？尽情的欢呼抑或是安静的回味，我不知道。但唯一可以确定的是，我有再玩一遍的冲动。为了隐藏人物，为了 EX 关卡，为了胧币收集......累！何必为自己的行为去寻找一个冠冕堂皇的理由？就这样，《SHINOBI》被我从 2003 年一直玩到了 2007 年，系统内的游戏时间顽固的停留在 99：59：59 不肯前进。一次次的告诉自己可以放弃这个游戏了，但每次总是有一种神奇的力量驱使着我的双手将那张满是划痕的光盘一次次放入碟仓。这就是传说中的迷恋么？

以现在的眼光来看，我们可以为《SHINOBI》找出太多的缺点--粗糙的画面效果，单调的游戏方式，简单的招式变化。的确，论画面效果，它远不及忍龙。论类型乐趣，它也没有战神那样巧夺天工的谜题。论招式特技，它也远没有鬼泣那么喧闹和华丽。但正如它的主人 SEGA 一样，〈SHINOBI〉就像一幅随意恣性的山水画，虽然没有那么多工笔和细琢，却在大气中显示出一种独到的神韵。它可以是土林诚凌厉的画风以及和风与浓重电子气息相结合的音乐，也可以是与 BOSS 并肩而立时单手指敌的狂放，更可以，也更应该是爱好者无数次极限挑战的疯狂。因为 SEGA 的硬派和不识时宜，〈SHINOBI〉非但没有取得商业上的成功，而且还要忍受着众多非议和骂名，但这又意味着什么呢？只要看看网络上那么多神一般级别的录象和关于"超跳"，"狂刀"，"5 忍卷"等极端邪道 BUG 的研究，恐怕答案不言自明。

快到尾声了，思路似乎有些混乱。最后再提一下《KUNOICHI》吧，毕竟它是忍系列目前的最后一部作品。虽然发售之初也是遭到了一定程度的恶评，甚至有不少声音来自前作的 FANS，如打击感不足，视角问题严重，平衡性较差，但 SEGA 再次用时间证明了自己的用心良苦。关卡更复杂，评价系统更为合理，挑战性更大，这些都是 SEGA 为忍的死忠奉献出的大礼，而之前 SEGA 一再宣称的对 LU 的让步现在看来不过是一个有趣的玩笑罢了。比较遗憾的是，自己对女性柔美的斩击感实在难以忍受，把 HARD 通关了之后很长时间都没有再碰，直到今年寒假搞到了一份《SHINOBI》的日版，得以用秀真进行游戏，才得以对这个游戏有了进一步的理解，果然我还是更适合《SHINOBI》的那种硬朗。（苦笑！）不管怎么样，《KUNOICHI》可以说为本世代的忍系列游戏画上了一个完美的句号。

随着绯花柔媚的身影消失在黎明的晨光中，忍系列再一次走向了沉寂。的确，只有黑暗，只有月夜，才是属于忍者真正的舞台。当旭日初升，当曙光降临，他们又将走向轮回般的沉沦和遁迹。我，用十年的时间见证了忍的复活。SEGA，你会再用一个十年来复苏我们十年前，二十年前的感动么？

再见，月夜。再见，忍。

祝，一路珍重！！！

流逝的感动--缅怀那不复存在的岁月

unveils

□□□ 小时候

如大多玩家的经历，我打还未上学起就接触了游戏。表兄弟几个人一起玩游戏很开心。那时候的发育不能跟现在比，FC 游戏对我来说是很难的，所以大多时候我喜欢看比我厉害的人玩。

记得一个晚上，我和弟弟两个人全神贯注的看着表哥玩忍者刑警。这个游戏于我而言意义非凡。游戏的音乐让正在接受音乐启蒙的我感受非凡，不过游戏的难度也让我望尘莫及，所以当表哥把游戏通关时，我竟然也情不自禁的手舞足蹈。

黄卡时期，至今还能念念不忘的游戏还有两个，一个是鸟人战队，另一个是忍者飞鸟。前者音乐好听，难度不高，到大学的时候还用模拟器玩过几次；后者的音乐也很出色，时隔这么多年，还是依稀记着当时的一点旋律。这个游戏是看表哥玩的，BOSS 战设计的很有意思，不过到了火山那一关就没有机会再继续下去，BOSS 没打过去，算是一点遗憾吧。

而后接触了 MD，托 SEGA 的福，让年幼的我和伙伴们毫不怀疑它就是一台家用版的街机，因此省下很多币钱。现在想想，FC 到 MD 所带来的震撼，远比 PS 到 PS2 来的强烈。回视这段年幼的时期，最受益的收获就是让我意识到原来音乐不止是教课书上的那些民歌民谣。

□□□ 少年

我不敢说自己理性的对待过游戏，但中学六年我确实因为游戏成长了很多。

上初中后，因为父母反对游戏，我就偷偷买了一台 GB。小家伙游戏很多，但要命的是它很会吃电池，而且散装光盘的卡带也很贵。我先后购买了两台 GB，又换成了 GBC，再后又换成了 GBA。杂七杂八的掌机生涯从 GBA 时期算是真正定型。此后直到高考前这六年时间，我虽然先后买过 PS、PS2，但父母严格的态度，让我始终只是一个偷偷玩掌机的地下党。

这段时期，也有让我印象特别深的一些游戏，它们几乎嵌在了我的脑海里。第一个是 GB 时期台湾产的一个类似数码宝贝的游戏，其科幻的体裁，和感人的剧情对那时的我是不小的刺激。第二个是 GBA 的月轮，很经典的游戏，多亏了它我带上了眼镜，挤入了〝知识分子〞的行列。抛开缺点，月轮的场景设计和音乐给我的印象非常的好。宏大雄伟的场景，让我感觉到恶魔城竟然是如此的大气，优美的配乐更是结合的天衣无缝。END 后一组组照片的回顾和悲伤唯美的曲子搭配之下，再次回顾自己艰难（游戏确实很难啊）的旅程，真的很满足。这种感觉，以后在 IGA 的恶魔城里再也没有找到过..包括最受好评的月下夜想曲，仿佛 IGA 的作品只注重精致，也只有精致。第三个游戏是 PSOBB，这个直到现在我还非常怀念的家用机第一网游（已经成为历史了）。我玩的最久的是国服，前前后后大概一年，也是这一年，我算是真正明白了国内网游环境是多么恶劣。那些要好的朋友，从家用机过来的玩家，到最后都带着遗憾离开了这个伤心之地。这之后我玩了一小段时间的日服，感叹老外的素质，不得不承认一个好的网络环境并不是说提倡就能诞生的。

高中临近结束的一年里，我先后学习了 HACK，汉化，发布过一些不痛不痒的作品，即将步入大学的我借此暂时告别了自己的游戏生涯。

□□□ 青年

高考后的几个月里，我很难得的竟然一点都不想玩游戏。于是，在朋友推荐下我开始看动画。从 AIR，KANON 这些唯美的动画到宫崎骏内涵深刻的动画电影（宫崎骏的作品确实算是从动画中突破出来了），完后，我仔细想了想 ACG 到底包括了什么？之后得出一个结论，ACG 这个概念实在

太笼统了。
　大学原本报的是网络专业，可惜人满为患，我被安排到了设计专业，毕业后回过头看看，很幸运，当初那些学网络出来的，大多都做营销，跑业务去了，当然这是后话。大学的头一年，我学习很卖力，白天没课就泡图书馆，夜深了就躺在床上听着 AIR 的钢琴曲，大一整整一年，身边的小蓝魔里头就两只 AIR 的钢琴曲，像 FFX 第一次出航看到的两只陆行鸟一样，不停的支撑着我对家的思念（长这么大第一次离家，而且离的很远 T-T，大男人也哭啊）。
　大二的暑假买了一台 PSP，假期零星的玩了下怪物猎人和高达。也许是很长时间没玩游戏的缘故（其实也就一年左右），我发现自己竟然没有耐性玩这些动轨就要几十小时，甚至上百小时的游戏。这种感觉到了学校后就更明显了，大学的几年里唯一的游戏生活就是偶尔和同寝的朋友一起打 FC 的模拟器，中间还通关了龙牙和鸟人战队，后者还特意录了无伤通关的动画。之后，直到毕业我都没在学校玩过 PSP，PSP 就一直静静的躺在旅行袋里，等待学期结束的时候和我一起回家。
　大学期间因为专业的需要，我有幸接触了各或各样的优秀作品。感叹中国是个学习大国，网络作品的产量绝对可以排全球第一。看看网上的 FLASH 作品，看论坛的画手写手，看看社区的 3D 高手...中国从来都不缺人才，可惜中国有多少人才能走出人力的阴影？

□□□ 现在
　转眼大学的生活就结束了，带着惴惴不安的心情，我开始上人才市场找寻自己的依靠。巨大的就业压力笼罩着每一位应届生，我也不例外，毫无头绪之下找了一家设计公司实习。面对未知的压力，我暂时忘却了游戏，休闲的时候我看起了小说。高中之后，我几乎失去了阅读的耐性，尤其是对工具书以外的书籍。于是，当我再次温故《尘埃落定》后，感觉很有成就感。我把工作时间安排的很紧，晚上回家后会抽时间做公务员的试题，企图借助神明的眷顾，登上高保高薪的位置。看到这里似乎大伙会觉得我的生活和游戏已经完全没有了关系。是的，如果我是读者也会这样想。
　紧张的气氛终于在我弟弟高考结束后消失了，那小子一考完就喊着放松放松（实际上他一直很放松），然后狂玩游戏，搅的我也心痒痒。没过多久，我竟然鬼使神差的又买了一台 PS2。之后糜烂的生活可想而知。白天工作偷偷逛网站上论坛，晚上回家就愣在游戏碟前面不停的翻，看上去是在找游戏，其实连我自己也不知道要玩什么。随 PS2 前后购入的一百多张游戏碟，玩了几张，这些都是以前一直想玩却没机会好好玩的游戏，可现在玩起来竟然没什么味了。或许是少了氛围？或许是我的爱不够？或许游戏已经不适合这个浮躁的我了..一个朋友买了 PS3 没几天就跟我说，没劲。他的理由是现在的游戏太多了，不知道玩什么。我的看法是，现在要做的事太多了，没有太多精力纯粹的从游戏中得到快乐。
　陪伴我的工作一起来的还有失眠，晚上睡不着，白天打不起精神工作，很痛苦。于是我尝试把多余的时间（确切的说我根本没有什么多余的时间，只是想着一定要拿出一些时间来娱乐消遣罢了）花在运动上，每天晚上跑体育馆游泳，一段时间下来，游泳水平是提升了不少，但睡眠质量还是那鸟样。无奈之下，我翻出管野洋子和久石让的音乐碟听，这些是以前看动画后购入的副产品，有时候我觉得爱它们胜过了动画本身。晚上，关着灯躺床上听着天籁在耳边打转，有时候眼睛竟也湿润。是想起了原作感人的剧情吧？又或是怀念过去那不复存在的生活？

□□□ 写给以后
　我有那么一些兴趣爱好，是游戏带给我的。我试图去实现它们，可是：
　从初中开始我就断断续续的学日语，到现在我的日语水平连二级都不到。
　从高中开始我就断断续续的学绘画，到现在我连画肖像画都恐惧。
　从大学开始我就断断续续的学编程，到现在我还是还选择了设计行业。

可见很多事情不光是靠兴趣就能出成果，要想在人生留下点有意义的事情，还真必须坚持自己的信念。

我的留学生活

彩虹泪光

来到萝葛学院转眼已经是半年了。第一学期的日子过的平淡无奇，法师系的功课不如我想象中的紧张。当初赌气离开 Kokiri 森林时，树林中的尊者 Deku 树用连哄带吓的语气告诉我，森林中的日子已经是最安逸的，你连这里的教导都听不下去，还谈什么去 Zora，那里的人们都忙的昏天黑地，练习是从早到晚，没日没夜的......

这个世界上有很多事情，不亲自体会，是无法了解真相的，即便是那些长者的总愿意以自己的经历的角度说出的话，有时也不过是更老的长者们一代一代留下来的传言。

现在我的实际情况是：法师杖已经 3 个月没碰过了，要不是这边空气比较干净，早就认不出来了。大家在打发无聊中甚至喜欢上了比腕力，虽然这种锻炼对我们这群未来的法师实在是没有任何意义。

这学期开始我们终于要选定各自的导师了，没有锻炼，一切记忆都是白费。法师系的长老 Duchard 带着我们一帮人来到他的办公室。房间里飞着两只硕大的蚊子，足有两尺长，真难看，一只翅膀火红火红的，一只翅膀幽幽的发着蓝光。Duchard 从桌上拿来一本小册子，这是系里所有有任教资格的高级法师的名单，我们要在其中各挑 4 个，做短暂的学徒工作，体会一下法塔的真正环境，每门法术不同的玄妙和精湛，再决定最终师从于谁。匆匆的传阅之后，Duchard 开始为我们一一介绍这些性格各奇异，各有专长的老家伙们：

Terror
27 级法师；

Terror 是系里法师中最令人敬畏的一个。几乎没有施法者未曾有听说过他在魔法领域里的惊人造诣，而他在魔法领域里的理论和魔法的和平使用的实践更是广为人知。事实上，绝大多数法师都学过至少一个由 Terror 发明的法术。现在，Terror 领导着一个被称作魔法诠释会的强大法师组织. Terror 的身体状况很好。他通常留着整齐的黑色胡须，光头，喜欢穿黑色天鹅绒外套。他看上去大约 40 岁左右（事实上他的年纪要两倍于此）。他敏锐的目光中时常流露出天才而疯狂的目光。很少有人会在看到他充满力量的凝视和听到他富有说服力的讲演之后不被他所折服。
Terror 认为他自己的使命就从目前纷繁复杂的法术体系中，理出个头绪来，弄清这神秘的力量究竟如何源起，如何传递，如何保持完美的信息。他的哲学理论远比简单的平衡要复杂--她们极其详细、细致，是在数十年的奥术研究中形成的理想。他的夫人和他一起共事，专门负责魔法系的安全和法力泄露问题。

......

Seldo
3 级法师/8 级高级红袍法师
有龙珠，将使 1D4*10 英里以内的恶龙奔向龙珠所在地，投百分色决定范围内立即赶到的龙的种类

Seldo 从小就很虚弱。一贯对魔法着迷，当他通过了大法师之塔进行的测试后，他甚至比以前更加

的虚弱了。这个测验将他的皮肤变成了金色，瞳孔变成了沙漏状，头发也全变白了，还让他经常被剧烈的咳嗽搞得站立不稳。但重要的是他通过了测试。而且为了补偿他身体上的损伤，大法师之塔里的魔法师还给了他一件宝贝，龙珠。
Seldo 在和同一片大陆的蔚恩魔法学院的战斗中帮助了其他人，并且成为了一个红袍法师。他的能力达到了可怕的地步，不久后他甚至想向诸神挑战。他试图回到了大灾变前的约克城，想击败并取代那里的统治者。为此他潜心炼制了 20 年，得到一种可以无差别的驱散生命和庇佑的药水，他本可做到这点的，如果不是我们的校长赶来告诉他这样做的后果。Seldo 教了他儿子很多，但没有教他魔法。Seldo 只希望让他更富有智慧了。

……

Jeyonsy
9 级牧师/1 级游侠/1 级吟游诗人
蓝色水晶仗，一件有智慧的守序善良神器。

Jeyonsy 是平原人奎苏部落的公主，她是大灾变后第一个拥有真神力量的人，是医疗女神的牧师。她和部落里的贫贱农夫河风堕入了爱河。她的父亲不能接受女儿爱上了如此穷困的人，于是要求河风外出完成一项不可能完成的任务：寻找真神存在的证据。两年后，河风带着米沙凯之杖回来了。但 Jeyonsy 的父亲下令用石块打死他。Jeyonsy 勇敢地站出来保护自己的恋人，蓝色水晶杖将她俩传送到了这里，也许专门静下心来研究法术，是一个很好的归宿。

……

Iccamicle
3 级战士/3 级法师/5 级高阶白袍法师

Iccamicle 是雨神的牧师。她服食水晶，能够在烈火中任火烧烤。Iccamicle 常常去 Ganon 山上，在冰封的石室里歇息，和属灵对话，随风雨自由上下。她的法塔总是有五彩的祥云笼罩。
Iccamicle 在年轻是就体现出极其强烈的对法术的体感，有时一个一级的魔法都可以让她眩晕，这让她的家里人一开始很是不放心。但事实最终证明，这不过是一个被选中者的特殊天赋在自己能力没有苏醒时的表现。也正出于这一点，Iccamicle 有着作为灵性生物特有的高傲和淡漠，她的塔中几乎没有人类学徒。

……
……
再后来我睡着了，大蚊子的嗡嗡声有着奇妙的效果。

突然一阵喧闹，我迷迷糊糊睁开眼，Duchard 完成了他的长篇宣讲，最后还在声嘶力竭的推销他自己，漫无边际的说自己和这两只蚊子的问题，蚊子的来历，他如何施法，如何发现了他们对精练治愈系法术的辅助作用。我心想，如果他不提这两个恶心的东西，也许我还会看在他在系里地位的份上，来他这里实习几天。

Iccamicle 本来是我先看上的一个，因为她不是人啊，我也不是，作为森林的妖精，即便逃离了那里，也还是有点看不起平凡的人类，他们没有于生具来的任何神的恩赐，如何能够在这片大地上分

享神给予我们的财富。Iccamicle 的法塔耸立在水边，Deku 树一直教导我组成还海风的气元素和水本身的水元素和大地的土元素是相互克制的，真有点不理解 Iccamicle 如何能够保持她的正常运作。Iccamicle 刚刚来箩葛不久，听说正在大量的招收新生，更为夸张的是，她许诺会给每一个学徒都配备一个束缚间，这可是天堂般的待遇啊，自己的束缚间，我就可以自由的玩弄那些可爱的异界小生物了。但和学长们聊天中，我也得知，这个敏感的家伙的神经多少有些绷得过分了，她天天一大早遍来到工作间研习，中
午会使用闪耀特技突击考察学生，对不满意的作出很严厉的处罚。来自冰原的 mamanda 姐姐表情夸张的向我描述那次 Iccamicle 痛叱学生的情形，我装做一脸诚恳的听着，不时点头表示同意，实际上我没有完全听懂，mamanda 的通用语口音实在太重了。不过基本的意思是可以理解的：她游历各地以来，从没有遇到过如此待人刻薄的导师，更无法想象一个高阶白袍，本应属于善良阵营的人，居然也会用那些恶毒的咒语骂人，如此的当面让人难堪。......如此一来我只好放弃了，放弃那个束缚间的诱惑，和被五彩祥云笼罩的法塔。因为我离开 Kokiri 森林的原因，就是要换一个可以和蔼待我的人。

Seldo 是又一个失败的考虑对象。Seldo 的法塔建筑在学院边缘的一个火山口上，暗红的石墙，和背景那不断喷发的岩浆浑然一体。上面是四个金光灿灿的尖顶。火山的高温把周围的空气都要烤裂，气流无规则的晃动，折射的效果使得法塔象个虚幻的海市蜃楼。下午约定的时间在图书馆，他和我谈话。简短的自我介绍之后，我刚要开口问起感兴趣已久的龙珠召唤问题，Seldo 居然先发制人：
“知道 Alexstrasza 么？”，我小心的点点头，红龙么，怎么也得听说过名号啊。
“她主宰什么”
“...希望...?....”
“能简要说明一下禁锢了她的力量的恶魔之魂么”
“...是个...法器...”
“？...”
我只好做天真状，龇牙笑了笑
“那么 Ysera 住在什么地方？他主宰什么？”
“....Ysera 是...绿龙....”我浑身冒汗，开始在心里计算今天的月相，是不是受到了新月的智力检定处罚。
“当然，我问具体的”
“....他住在 Dragonblight，主宰着魔法，喜好搜集珍宝和古玩...”回答完，我用 100%期盼的眼光看着他，
“那是蓝龙，沉迷于收集各类珠宝和古玩的是金龙...”，Seldo 脸涨得发红，象外面的岩浆，又开始咳嗽。
我准备自觉的撤退了，在我把他气死之前。
Seldo 慢慢的平静下来，主动提出还是带我去法塔其他房间各处参观一下。我迷迷糊糊的跟在后面，已经全然没有了精神。封印间，厨房，宿舍，工作间，机械室，Seldo 边走，一边还在继续给我讲解这个世界的龙的来历，龙的战争，龙的力量，仿佛对我刚才的表现进行嘲讽，事实上我知道，他只是有着要把自己一肚子学识说出来的愿望。这之后一个星期，所有跟我说起龙的同学都被我白眼翻了回去。

Terror 和 Jeyonsy 成了我最后在这个学期的选择。

Terror 来信催我去报道时，我还在学院之外的一处森林游玩，好久没泡在森林里了。Terror 的大

法塔站在一片白云上，那云才几尺厚，真难以想象重量是如何承受的。第一次会面持续了半个小时，Terror 让我去研读一系列古老的死灵术卷宗，周末总结一下，给个汇报，希望能理出个这种奥术发展的头绪来。头一次来到云上的结界，我很想到处看看，就在我努力沿着螺旋的木梯向顶上冲刺时，一个很难听的女声叫住了我，是 Terror 的妻子，银灰的头发，卷曲着，挺短的。身上穿着紫色的鼠毛编织的毛衣，脸上的皮肤明显的衰老了，松散的垂下来，尤其在两颊的地方，眼睛被多层眼皮几乎遮住，她居然还戴着橙色水晶的项链，实在是糟蹋...“你知道你现在还不可以一个人乱跑吗？”“我只是...”，

我还没来得及稍微解释一下，她就又把话抢了过去，“我只是”这三个字成了这次长达一小时的谈话中唯一是我说出的三个字。剩下的时间完全属于她了，几乎没有血色的嘴唇上下翻动，吐沫纷飞，天南地北的从气锁谈到五芒星，从能量保护谈到恶魔囚禁，又从塔罗牌扯到熔炉和风箱，总之这个法塔的一切一切，我都是没有资格单独操作的，碰一下都不可以，不然就是违这个规，犯那个法。

一个小时之后她扬长而去，我傻在那里，突然我疑惑，怎么这么长的时间，没有一个其他人从我们面前出现过？不管怎么样 Terror 还是个好人，至少目前我觉得。

一个星期后，我带着总结好的卷轴回到 Terror 面前，Terror 表示满意，和我说话总是满脸微笑，而且，带我参观了一下他特有的奥术花园，最后回到书房，Terror 转身又从书架上抽出一套媚惑系的法术卷宗，让我再看一下，过几天总结。

？

这次还有个意外的收获，我看到了法塔里面的第三个人，一只西瓦那斯提精灵，已经在这里呆了 5 年了。和她聊天真是享受。

又是一个星期，

我带来总结，取走另外的奥术书；

和那只西瓦那斯提精灵聊天，

....

我带来总结，取走另外的奥术书；

和那只西瓦那斯提精灵聊天，

....

我带来总结，取走另外的奥术书；

和那只西瓦那斯提精灵聊天，

....

间或夹杂着那个老女人无休止的安全演讲。

可我的同学都已经开始实际演练激动人心的魔法了，有人甚至作战过，他们都认识了很多的不同种族的好朋友了。

西瓦那斯提精灵 Maygie 是我唯一敢也愿意问问这种问题的人了，趁着 Terror 和他妻子去其它法塔检查魔法防护安全的时候，我认真的提出了我的疑惑。Maygie 回答我的第一句话是：“Terror 功成名就了。”原来年事渐高的 Terror 最近已对具体的魔法不太感兴趣了，转而越来越喜欢探讨魔法本身的美学，魔法的原起和传承。Maygie 是现在塔里唯一的学生，也快走了，这种文字考古的工作不需要那么多人了。“Terror 的工作会很有意义的，”Maygie 很认真的说，自从真神散去之后，这里世界上的法师都只能靠法杖这种东西来维持和魔力之源虚弱的联系了，有些人出于对效果的不满意，甚至开始转而寻求一些阴暗的力量作为滋养。第五纪元前的一个低级黑袍法师，都可以拥有完整的可怕的高级奥术力量，还不是因为神的存在，如今，即使一个高阶的红袍，白袍也只可以选择修炼其中部分能力，没有神眷顾的世界，就是少了很多希望和可能。Terror 希望能从那些上古的文献中，理出点头绪来，魔法到底怎么被削弱了，哪些破缺导致了完美的丢失，丢失的信息去了哪里？能量流向了别的世界，还是别的位面。Terror 的工作也许可以为高级法师这个职业回复往

日无比的荣耀。Maygie 显然还是对 Terror 充满的信心的，但这不会太无聊了？我挺喜欢考古，但也不能全陷进去啊。

我有点失望，来晚了，这么好这么强大的一个导师，可惜现在不再有激情。况且，Maygie 走后，万一我留下了，就真的变成孤家寡人了，这样的生活会把我变老的。法塔的图书馆里连一个可以逗弄的虫子都没有，Terror 放置的生物结界来保护他的藏书，力量如此的强大，我就会成为这里唯一的大书虫。算了吧，何况还有个令人讨厌的老太婆。我感觉我又浪费了时间。时间魔法其实根本不能弥补时间的。

Jeyonsy 的法塔是我现在在学习的地方，刚呆了两个星期，简单点说，我终于也开始实际操练那些法术，带我的是一个在钻研巫毒魔法的兽人影子猎手。这是个完全的魔法狂热者，我跟在后面也变的起早贪黑。然而这无所谓，只要有工作，能看到自己的长进。Jeyonsy 这里还有好几个 Kokiri 森林过来的 Fairy，看到 Jeyonsy 对他们宠爱有加，真是高兴。但 Jeyonsy 也有她的弱点，性格温和的公主，加上又是从远处过来的，Jeyonsy 显得有点太迁就别人。这种迁就是只对别的大法师的，对自己手下的学生却很能坚持己见。而且她研究的转化系魔法，似乎也不是最显眼的领域。影子猎手看出我的丁点失望，笑着告诉我，世界上没有完美的。我固执的希望继续寻找，我从如诗如画的 Kokiri 森林离开，怎么可以不寻找完美呢？

Jeyonsy 这里的修炼还在继续，我又开始盘算着下个学期的目标。我忍不住联系了一下 Kokiri 森林里的老朋友们，抱怨一下萝葛学院的法师其实也不怎么样，虽然总体都是善良的，没有原来那个那么过分。

他们竟然说这就够了，很羡慕我了。

必须承认这个萝葛学院确实是一个和我以前所在的 Kokiri 森林大大的不同。当然熟读了世界地理的我对于这两个地方之间的绝大多数不同都是了然于心的，这得要感谢 Kokiri 森林学院图书馆那丰富的藏书，以及许许多多经常路过的旅人。无论是本就渊博儒雅的法师和诗人，还是平日里习惯了刀光剑影的蛮战士和圣武士，都在 Kokiri 森林学院庄严肃穆的气氛下变的行为稳重而有礼。他们会坐在大礼堂前的台阶上，或者庭院里深深的树影下，被几个或者十几个各种种族各种职业的学徒围着，讲述他们从这个世界各个角落带回来的故事和传说。

所以我对这个地方有点折腾人的糟糕气候心里是有数的，我对这里独特的生物种类也略知一二，不至于看到一个双头幽影就大惊小怪，我甚至可以大概分辨出这里的植被类型，按照我脑子里的蛛丝马迹，寻找到一些以前在图书馆里看到过的稀有草药，我并不擅长炼制，但我有朋友很喜欢这些东西。这里的法塔建筑结构五花八门，风格多样，但与其说是初次见到感觉震惊欣喜，不如说是把以前所看所听和脑子里构想的，都终于和现实中的建筑物对上了号。

但也有一件事情，大大的出乎了我的意料。你不会相信一个传统的奇幻学院里会出现这样的事情，然而种族之间的融合趋势实际上却远远超过了我头脑里固有的概念。曾经坚定的正恶善邪的信念也为之松动，正统和异教，光明和阴暗之间的分割，在我之前的信仰中，是牢固坚实不可穿透的。现实世界的复杂，让那些满身尘土发黄长霉的经典愈发显得苍白无力。

然而我庆幸我经历了这件事情。离开 Kokiri 森林时，我只是单纯的想要去寻找一个完美的法塔，去追求我那意象中完美的法术和神力。现在我意识到，我更需要的，其实是别的东西。

Gerogan
9 级影舞者

这个家伙是怎么出现在法师系的导师名单上，本身就是个谜。他不像其他法塔的主人，大多是满脸皱纹，含胸驼背，走两步路都会咳嗽不止。他刚刚中年，身材矮小，满面红光，看上去精力及其充沛，动作迅捷。但凡是匕首和短剑类的兵器，他都得心应手。这在法师系其他导师的身上是完全不可思议的事情。他的幽影召唤术出神入化，甚至在遣散这些幽影的时候，他可以神奇的让自己在强韧检定中得到豁免，从而永远没有损失经验值的担忧，他的幽影在被击退后重新召唤，也不需要长达 30 天的等待。这些明显抵触经典教科书中的规则的行为，引起了学院的注意，也许，这意味着召唤法术的某种突破和进化。他也擅长阴影跳跃，不过再一次的，这个能力在他的身上有了奇特的质的变化。按说他每天只能总共有 80 尺的距离可以跳跃，而且还要每次都跳 10 尺的倍数的距离。傻子也不会想到用这种方式来做日常的移动，但这位 9 级影舞者，只要在白天的室外，却可以一直坚持使用这种移动方式，很明显，在偌大的萝葛学院，是不可能只有 80 尺大小的，8000 也不止，而校园里的阴影，也不可能事先按照他的需要，都在每隔 10 尺倍数距离的地方投下。他的种种神奇让人觉得超出了规则，但却又活生生的每天都在大家眼前表演着。我在系里导师名录的注释栏里，看到他的研究方向里，写着：法术规则的合理性和可超越性研究。这的确是一个颇为诱人的课题，而本身就拥有如此神奇的法力的他，看上去也确实是这个课题的合适的研究者。也许，这就是身为影舞者的他，却能在法师系找到一席之地的原因吧。

关于他的传说还有很多，比如他的法塔内部的结构和陈设。

据说那法塔内部和人类世界宗教场所有着惊人的类似，又据说法塔里有很多各种来源的血液，对那些血液的研究，似乎和他所掌握的突破结节和规则的那些能力，有着某种密切的关系。

不过比起这些更能吸引我的，是关于他手下学徒的成长。

法师的修炼从来都是一个漫长的过程，这一点无论是当年在 Kokiri 森林，还是来到萝葛学院之后，无论是导师们的训诫，还是师兄师姐们的教导，都是这样的。法力的积累和对于纷繁复杂的知识的记忆和理解，都需要长期的投入，也许是枯燥寂寞的反复练习。这也许是现在很多孩子都会选择其他系，成长为其他职业的原因吧，他们都可以早早的离开学院，带上自己装备，和自己的好友们开始游离外面精彩的世界。而法师系的我们，则多半看不到什么立竿见影的修炼成果，低级别的我们若是独自出门几乎是不堪一击。若不是这个职业未来的前景和我个人对于这个世界运行背后规律的兴趣，我肯定也无法说服自己坚持这么多年研习法术。

Gerogan 导师手下的学徒则不同，他们只需要通常法师成长一半左右的年限，就可以独立了，而且力量丝毫不弱于他们那些修满了多少多少年的同学们。这也许也是他的法力超越经典里法术合理性的体现吧。听说这些超前离开学院的学生多少都有点面色惨白身体虚弱，不过即使那些慢慢悠悠正常毕业的家伙们，往往也因为沉迷法术而变得手无缚鸡之力，被其他职业的人耻笑，这个，也许在法师这一行里，算不上什么怪异。

对于使用蛮力的事情我从来不感兴趣，我相信我还是比较注意通常的生活调剂的，即使修炼的生活忙一点，也不至于像有些家伙那样把身体搞垮。既然能更快的走出学院开始冒险，何不试试看呢？从 Kokiri 森林学院转学过来，已经耽误了我一些时间。

于是我走进了 Gerogan 的法塔。

出乎意料，这里面的样子，四处走动的学徒，并没有什么过分奇特的地方。Ewishen，和我同时来到萝葛学院的一个好朋友，按照正统的法师派系的礼节接待了我，把我引到图书室，等 Gerogan 导师有空便来考察我。等待的空隙，我做了我最习惯的最爱好的事情，随手抽出书架上的两本魔法书，开始翻看。一本是分析法师和牧师法术种种区别的手册，另一本则是介绍最基本的位面规则设定的缘起。没有什么特殊之处，我也没看出和他的研究爱好有什么直接的联系。

我把书小心的放回书架，继续浏览一排排大部头的书名，有时候我觉得欣赏这些不同质地，不同工艺，不同字体，不同艺术装饰的封面，也是一件颇为让人沉迷其中的事情。我的眼光在这些书上漫无目的的扫过，最终落在靠东边下方边角处的一本木壳红漆皮的书上，侧面只有一个奇怪的符号，用黄铜制成，凸起在木料的外面，没有任何文字，这个符号我也未曾见过。我好奇的把这本书从架子里抽出，封面上一样没有任何文字，漆皮已经有些风化，有些地方裂开，卷曲脱落，露出黄褐色的木纹。这本书显然已经有段时间没有人翻看了，灰尘积累的比较多，封皮也和内页仿佛粘连在一起，我轻轻的从上角扒开，想看看这本书到底是个什么内容。然而毕竟不是自己的东西，我不敢太过用力，仔细的扯了半天，也只看到了其中一页的页眉，上面题写着这个章节的标题：第五章，布鲁赫族族史。

布鲁赫族，这个名字好像听说过，我一时记忆不起具体的内容，只感到一阵浅浅的不安和恐惧随着这个名字从四面围过来，我无法确定这种不安和恐惧是因为什么，它们就像一团裹着你但你又抓不住的雾气。于是我匆匆的把书又放回原处。突然我想到也许这本书被下了什么咒语，像我这样等级的学徒是不能翻看的，强行打开便会被惩罚。

我回到一边的椅子那里坐下，离开那本书果然感觉好了很多，看来真的是被下了咒语了。但布鲁赫族这个名字却依然在我的头脑里挥之不去。我肯定在什么地方见过这个名字，这个名字一定是和一些可怕的不祥的事件有联系。但无论我怎么搜肠刮肚的想，这个谜团也丝毫没有头绪，我仿佛在拉一个乱毛线团，我想找出个头来，结果却把自己都缠了进去不能脱身。一定要转移一下注意力，我告诉自己。于是我又站起来，往门外走，想找 Ewishen 问问到底我要等多久。就在门口，一个矮矮的略微发福的身材的中年男子堵住了我的去路，他瞪着眼睛抬头看了看我，在我还没有反应过来之前，“你就是那个找我的新学生吧？跟我来。”

Seldo 那里的经历我还没有忘记，事实证明要打动一个导师首先要有每问必答的能力。一定要针对他们的爱好好好背诵相关的卷宗。来这里之前我仔细看过了关于幽影术的相关典籍，只要问题不偏题太远，我保证不会让 Seldo 那里的悲剧重演。

比如，不要问我布鲁赫族的来历。

然而再次出乎我的意料，谈话相当的简单爽快，他只是大概的看了一下我的推荐信和以前法术课程的成绩单，当然这个是我的强项，我的成绩相当的好。我也看到他不住的点头表示满意。然后他就告诉我，
“你可以开始在这里学习了，我先安排你一些简单的修炼和杂活，看你的情况和表现，我们再给你定下具体的研修方向和专功法术。”

这真是让人始料未及，不过也证实了之前我听到的传言，他很需要学徒，他的研究是如此的繁重，所以他最近对于每一个去找他的人都愉快地接受了。当然，能不能最终进入法塔的高层，了解并研习到这位 9 级影舞者真正的看家法术和课题的核心秘密，还是要靠各人努力了。

无论如何让他接受了也是一件好事，我跟他客气了几句，答应从明天开始就来努力学习。他似乎也很忙，没有多跟我说什么，也没有像一般的导师那样，通常总会在会面之后丢给我几本魔法书让我去研读。他把我带回大厅，便自己转身回去了。我才注意到这个法塔的里面没有自然光线，墙上雕刻的各种窗子--因该称为窗子形状的东西，都是依靠着某种法力的支持，在发射荧光。显然，刚来的时候我没有仔细看，把他们当成真正的透光的窗子了。法塔内不少墙上，门上的装饰品，也都散发着各色的光辉，把这个和天光隔绝的建筑内部照的富丽堂皇。不知道是不是整个塔里都是这样。

晚上我睡不着觉，一半是因为找到了新的学习的地方的兴奋，另一半是因为白天那个无名的书和布鲁赫族的问题依然缠绕着我。我肯定这个名字有非同寻常之处，但却又无法想起任何线索。在床上辗转反侧了几个小时，我实在无法忍受这个念头的折磨，于是披上衣服，半夜跑到学院图书馆翻书。

这一点萝葛学院远比 Kokiri 森林学院要好很多，图书馆全天都开放，你高兴的话，在里面睡觉都可以。Kokiri 森林学院却总是每天都在太阳下山之后就开始赶人，看图书馆的那几个老巫婆会召唤出无数个元素，从图书馆的最深处开始往外扫荡，直到清理完离开图书馆必经之路上的每一个角落的每一个学员，然后那些元素在图书馆大门口聚集，或者化成一滩水，或者化成一团浓烟飘散。何以能力平平的几个巫婆一次能召唤出如此多的元素，一直是我们之前在 Kokiri 森林学院解不开的谜团之一。出于对校规的恐惧，从来没有人敢去攻击那些元素，探探虚实。

萝葛学院的图书馆是全面的开放的，我可以自由的寻找任何部类我需要的资料。这应该是一个属于部族历史的知识。法师，牧师和德鲁伊的历史，因为都和研习法术相关，早已被我反复看过，不大可能不知道。他是个影舞者，之前我虽然大致看过了他这个派系的学术方面的东西，对于这个派系和相关部族的历史却没有仔细研究过。好在这个职业派系形成不久，难度也高，不是什么人都可以炼成的，所以虽然学术方面艰深复杂，谈及历史人物却没有多少文章可做。可是我很快便翻完了这方面的资料的纲目提要，并没有任何关于布鲁赫族的提示。

既然这本书出现在他的收藏里，那一定是跟他多少有些联系。还有什么可能呢？

我开始翻阅传奇栏目下的一些词典和目录，试图从中寻找出和这个部族有关系的故事，我对其中邪恶力量的故事看得尤其仔细，因为我确信我对这个名称有着相当不好的直觉感受。这定然不是个什么高尚的东西。无奈大半夜过去，书架爬上爬下，灰吃了不少，却依然没有看到关于这个族名的半点纪录。我有点灰心，但脑子里那似有若无的记忆却又总在提醒我，不能这么轻易放弃离去。那本书实在没有别的什么信息了，拉扯了半天才只打开小半页，看到这么个标题，下面确实露出了一些文字，但根本没来得及去仔细看，更无法记得。这本奇怪的书，甚至在封面上连个名字都没有。装帧也没有什么有特征之处，除了......侧面的那个黄铜符号！对了，这个符号也许可以提供一些线索。

我重新打起精神，来到符号学的书目处。很快我就意识到这是一个不可能的任务，因为图书是按照文字编目的，即使是符号学的图书，也只能按照已知的符号的意思和名称来查询那个相应的图案，而不是相反。我心里很不满，这显然是一个图书编目上的缺陷。我决定去找这里的图书管理员帮忙，也许他们知道什么方法可以反查符号的意义。深夜了，虽然图书馆没有关门，但人还是比白天少很多，这里只剩下一个管理员，是个年青的人类。我大致叙述了我的要求，他并不惊讶，

“我们注意到了这个问题，事实上，我们正在努力编纂一个新的符号目录，收录更多的法术符号，还有一些宗教符号，你知道这些年人类的宗教越来越多的影响到奇幻世界的事情里来。我们也准备弄一个可以按照符号特征查询的目录，不过，可能需要一段时间。”
我很高兴知道这些图书管理员原来除了每日打扫打扫卫生--实际上他们做得并不怎么样--以外，居然还在干一些相当有意义的事情。不过天知道他们什么时候才能把新目录编好，或许那个时候我已经离开了萝葛学院。
“好吧，既然你这么急。你一定很急，不然也不会半夜来翻书，问我，对吧？”
“是的是的，那么......”
“这样吧，你跟我来楼上的工作间，那里有还在抄写绘制的新书目的稿子，反正现在也没有什么人，你可以去看看那个稿子。那是最新的目录了，连那些导师都没有见过的。但你只能呆在那个房间看看，小心不要翻乱，天亮之前必须离开。”
“真是太感谢了。”

果然这是一个全新的版本，内容比起刚才我在楼下架子上翻看的目录要丰富很多，编目也有了图案特征这一项。我开始仔细回忆那个黄铜符号：一个圆圈，嵌套在 V 字上，V 字的三个顶点都在圆圈之外，有一个中间断开的横线穿过圆圈和 V 字，横线左侧稍低，右侧稍高。上帝保佑，我真的在目录里查到了这个符号，这里的符号形状和我看到的书上的完全一样，但是是用红色绘制，笔锋肃杀，配合这红色，整个符号显出一股血腥味。符号的右侧注着：布鲁赫族的族徽。

很好，新的目录果然很好用......

但这个结果等于什么都没说，我还是不知道布鲁赫族是什么。

符号的下方留着半页的空白，看来是还没有来得及写上具体的内容，也许我真的有点操之过急。我随手翻看着一页的前后，也是很多部族的徽标，还有岡格罗族,末卡维族,诺费勒族,妥芮朵族,睿魔而族,梵卓族，在这些部族的最前面一页，有一个粗体字的大标题：秘隐同盟。

秘隐同盟！可怕的字眼，我开始明白为何在我看到那个名字的时候就会有不安的感觉。还是在 Kokiri 森林学院的时候，我听传言偶尔提起过，这是一个和我们完全不相干的另一个信仰和世界观下的存在。但他们同样拥有强大的力量，尽管那力量的来源在我们看来是那样的不洁，是在出卖灵魂换取邪恶，我向当时的导师求证，却被痛斥，他责备我不应该放着我们自己的经典不读，而去相信什么人类的传说，事实上我们的图书馆里早有对于他们的详细描述。从书目的编排上看，这个布鲁赫族，便是秘隐同盟的一支。整个秘隐同盟章节的详细注释都还没有写上，我想我也不用继续在这里看下去了，心中的恐惧感已经明白了大半，下面，我确信我很容易就可以查到这个族的详细资料了，因为我已经知道这些资料，如果真的存有的话，应该被放在什么地方，也难怪刚才我会找不到。那种地方，虽然说来都是公共借阅区的一部分，但毕竟主题古怪内容邪门，趁着夜深人静去看看，总比等到白天在很多人面前去招摇过市要好。我把书目翻回起初我进来时的地方，然后小心的退了出来。

“看你表情很满意，似乎又急着要去查看别的图书了，刚才你进去的时候可不是这样的。”
“......呵呵，你们人类果然是善于察言观色。不错，谢谢你让我去看这个新书目，我查到了我要的东西。”
“没什么，很高兴能对你有所帮助。”

图书馆 11 楼的西侧翼厅，有一个很诱人的名字，叫做禁书厅。当然，真正的禁书那是无论如何也不会让我们看到的，这里放着的，是一些以前被禁，随着年代的变迁岁月的流逝，而慢慢被松绑了的书，但一部分这样的书虽然解禁，内容依然还是和正统差别极大，用我们 Duchard 老先生的话说，便是"于法虽可不禁，于理还是莫看"的一些东西。比如关于吸血鬼。

当然也就包括了吸血鬼的血族氏别。

这里的书果真是很少有人翻阅，整个厅里都弥漫着霉味，也许学校都希望慢慢的这些书都自己烂掉，便不会再有人来理会，连灯光也比图书馆其他地方要昏暗。我找到一本吸血鬼族简史，在桌子上放下，立时就从桌面上腾起一阵灰烟，看来这地方也是多久没有人用过了。我回头看了看椅子，决定就这样站着看比较好一些。

书中的内容和文字看上去都那么扎眼，许许多多从未听过看过的名词，恐怖的插图，诡异的符号。我也无心留恋这些陌生字眼和行文背后的真正故事，赶快翻到了布鲁赫族那一页，果然我再次看到了那个 V 字圆圈的符号，以及下面这段文字：

"布鲁赫族人是优秀的学者，战士，他们致力于追求身体和心灵的完美。布鲁赫族的长老牢记黄金时代，对失落的迦太基津津乐道。不幸的是， 没有比梦想破灭更令人伤痛的事情。......布鲁赫族一直争斗着，......布鲁赫族和梵卓族争斗，......布鲁赫族和勒森魃族争斗，......布鲁赫族和睿魔而族争斗。......这些例子不胜枚举。若没有热爱的信念，布鲁赫族就不像自己了。

......布鲁赫族......缺乏荣誉和历史感，身为大反动的支柱，......对长老的观感也普遍不佳。虽然布鲁赫族是秘隐同盟的成员，但他们却是同盟中的煽动者，不断试探节律的底线，并为了一己的信念反抗团体。许多布鲁赫族都是激进的反动者，它们蔑视权威，不把亲王放在眼里......"

我想今天晚上的阅读应该到此为止了，毕竟，谜团已经基本解开，布鲁赫族无非如此。吸血鬼这个东西，只有那些从来没有接触过真正伟大的法术，没有一点点奇幻常识的平庸人类，才会相信，它们不过是人类低俗传说里的另一种虚幻的坏东西罢了。它们不过只是不死族中的一些中等级别的智慧生物而已，人类却不愿意接受这个简单的事实，而去编造那么多可笑的历史。等会儿天亮了，我还要去 Derogan 的法塔开始我在那里第一天的学艺。要给人留下好的印象，一个好的开头是必不可少的呀。

经过了在 Kokiri 森林学院的基础锻炼，以及之前在这里好几个其他法塔的实习生活，虽然我还没有决定在哪一个地方最终留下来深入钻研，但我见识过的各个派别，接触过的各种法术基础却是相当的多了。实习的开始阶段，总是一些极其简单的活儿，为其他同门准备准备法器，查阅一些资料，或者在他们集中精力做法的时候，在一边记录，保护。这样的事情对我来说小菜一碟。

我的工作很简单，帮助这里的一位半精灵师姐打理杂务。她已经是一位 5 级法师，但她似乎对于学成之后出去闯荡并不感兴趣，也许在她看来稀世珍宝和金银钱财远不如多背诵几行咒文来的有意思。她很快也看出，我不像有些完全的新手那样做事毫无头绪，事实上我不但能把她吩咐的事情做好，还可以用我在其他法塔那里学到的知识，给她提供一些研习法术的新线索。比如关于召唤术的法器摆位，这对于她来说是一个新门类的知识，而我则多少有些了解。

“真是太好了，一连好几天我都没能正确的召唤出幼狮，原来竟是如此简单的错误。”
“嗯，有导师跟我说过，圣位的顶点上的光元素必须要削弱，这个法术才能施行，否则召唤或者失败，或者很不稳定。但一般练习者都不会注意到书本在这个法术的符号上的微弱暗示，而且，也不会往这个方向去想。”
“谢谢。你和其他来这里学习的学徒不太一样，他们一般只能老老实实在一边看着发呆，很少有人会提出自己的想法，更不用说纠正我的错误了。”
我有点不好意思的笑了笑，“其实是因为我在各个导师手下四处流窜了很久，看了不少，却还没有一门精通。”
“这个地方不错，如果你愿意，不如就在这里留下吧。以后，你也不用像其他初级学徒一样从事杂务劳动，我们可以一起讨论讨论更有意思的话题。”师姐说着把目光转向她身后堆成一人多高的书堆。
“嗯，我也确实想要尽快确定一个导师留下来。......听说这里修炼的速度很快？”
“没错，所有来这里的人都会保有这样的希望，当然前提是你要尽可能的学习 Gerogan 最擅长的法术。”
“其它的会比较慢么？”
“他也在研究一些正统的法术流派，他的总体方向是要探究这些法术能力结界的维持力和可能的突破方式和后果。比如如果你想要去用显圣术作为突破口来研习，也是可以的，只不过这里能提供的支持就会少一点。”
“我对召唤还是很感兴趣的。这样我也许三四年就可以从学院毕业了。”
“呵呵，你的基础和资质都很好，应该没有问题。这么着急想出去做什么呢？”
“这个......游历世界吧，我想去看那些传说中的美景和城堡。......对了，师姐为什么还呆在学院里呢？你早应该可以自由旅行了。”
“也许你会觉得不可思议，但我希望成为一个大师学者。”

我承认我确实觉得不可思议，在人人都巴不得多杀几头龙，多控制几个城堡，多洗劫几个矿坑的今天，很少有人会以大师学者这个职业作为追求了。这意味着几乎放弃了战斗的能力。大师学者的生活往往意味着终日和文字与思维相伴，以那些也许一辈子也找不到任何人会觉得有哪怕一丝一毫的意义的知识为乐--这些所谓的知识，也许就是极为平常的奇闻轶事。它们静悄悄的在这个世界的一个不为人知的角落发生了，然后又静悄悄的在这个世界的时间流逝中消灭了。

虽然我想隐藏我惊讶的心情，找一句得体的话来回答，但半秒钟之后我就意识到根本没有可能，我的表情和眼神肯定已经把我出卖了。
“惊讶吧，呵呵，确实没有几个人会这样选择自己的一生的职业。但我不知道为什么，就是对于学习和研究有兴趣，能不能用，对我倒在其次。”
“哦......这样也不错，自己喜欢最好了。”师姐这么一插话，我更加不知道该如何接下去了。
“不早了，谢谢你今天的提醒呢。明天再来吧，我们可以快一点完成学徒的功课，然后我就介绍 Gerogan 先生正式接受你，开始让你学习这个法塔里的真正的力量。”

然后我的学徒生活就变得非常的紧张而充实，这让其他几个和我差不多时候进来这个法塔的学徒羡慕不已，在他们都还傻乎乎的搬运器材原料书籍的时候，我已经在师姐的特殊关照下完成了所有的基础功课。不过这也是应该的，这样的基础功课我在其他法塔已经做过很多次了。

于是师姐替我约了时间，准备正式和 Gerogan 先生确立师徒关系，加入这个法塔。我心里还是蛮

高兴的，这意味着我终于可以不再浪费时间做什么低级学徒，法塔的高层终于向我敞开了。师姐和我在图书室等待 Gerogan 先生的到来。他总是很忙，或者你可以说他总是行踪诡秘。我的眼光从周围圆形书架上一圈圈的扫过，一不小心，又再次落在那本神秘的漆皮书上。布鲁赫族的族徽分外显眼。我已经大致明白了那本书的内容，但看着它，心里依然不是十分的安宁。这些天在法塔里的生活，也没有看到什么离奇古怪的东西，更不要提和吸血鬼有什么联系了，然而这么一本书却实实在在的站在书架上，和上下左右其他的传统法术书籍相比如此的不协调。半天我才反应过来自己似乎是进入了一种迷幻的状态，该死的邪书，学校真不该解禁这些东西。我想要控制自己，把呆痴的目光从那本书上移开。

看来我失神的时间超过了自己的估计，师姐明显看出了我的异样，也看出了我异样的原因。

“你现在的定力，看来还无法克制那本书中邪道的成分，更不可能平心静气的接受那里面的知识了。”

我愿意为师姐会告诫我不要去看，然而这个语气听起来，仿佛那本书里的内容是我日后总要学习到的东西。显然，她知道里面的具体内容。既然这样，我何不趁机问问清楚。

“布鲁赫族和这里的法术研究有什么关联么？”

这次轮到师姐吃了一惊，看来她只是当我被那本书的邪恶气氛所影响而失神，并没有想到我已经看过了里面的一些内容--虽然只是几个字。而我没有问布鲁赫族是什么这样的低级问题，而是直接问了布鲁赫族和这里的法术研究有什么联系，显然，她应该理解到了，我已经知道关于布鲁赫族的基本常识。

“......你比我想象的还要厉害得多，Gerogan 先生会喜欢你的......”

我没能追问下去，Gerogan 突然就出现了，和上次的谈话一样简洁，也没有什么复杂的程序，我就正式加入了这个法塔，我也获得了进入高层的权利。

推开螺旋阶梯后面那个装饰繁华的门，我才看到了这个法塔的真正面目。和底下的低级学徒间和图书室完全不同。应该说，这是完全的两个不同世界的风格。

这里的室内到处都是拱顶，圆柱和螺旋形的结构，粗大的是墙壁和天顶的支撑，细小的成为支撑结构间隙里的装饰。在那些结构交接的地方，有很多奇异的鬼怪雕像，我从来没有在怪物图鉴中见过这些东西。这些鬼怪大都伸着长长的獠牙，眼光空洞而恐怖。法塔从来不是什么拥有巨大内部空间的地方，但这个法塔似乎有点过分的拥挤和狭隘，而到处可见的黑色和银白的色调，配上这些荒诞不经的纹理和石像，更增添了法塔内部阴暗而凄凉的气氛。楼下的房间虽然没有窗子，但很多发光的假窗子还是把房间照的透亮，而这里连会发荧光的假窗子也没有了，看来大家都只维持着照明最低需求的灯火。好一会儿我才适应过来，终于能勉强看清周围的细节。在天花板和地板上，都雕刻着咒符。显然这又是一些我在课上没有学到过的图案，不过我大致能够理解出它们的表意倾向--因为这个世界上所有的符号，无论是正统学院派的，威严的皇家，还是邪教秘传的，或者秘密种族使用的，都来自同一个自然，它们的创制都受到了同样的自然元素和远古记忆的潜在影响。这也是我的符号课的老师教过我们的在遇到陌生环境时，语言文化不通时，通过最简单的符号形象来判断敌我善恶的基本原则。不过我不太愿意接受我自己的判断，如果我的脑子还好用，那么这些符号无一

例外的指向性欲，虐待，冰雪，幽闭，厌世，叛离，混乱，死欲和痛苦。这些词一个接一个地从我的脑子里蹦出来，只要我把视线转移到下一个符号，一个新的类似的黑暗的词语就会被我联想到。我不得不告诉自己不要再乱猜了，也许以后学习到了这些知识自然就会有正确的理解。但这就好像看到一张笑脸和一张哭脸的区别，你可以对于那个人具体笑或者苦的原因和想传达的意思一无所知，但两者表达的截然不同的感情趋向，却是人本能的就能分清的。法塔内的装饰当然是我从未见过的，但狂怒的天使，带刺的铁面具，眼口流血的歌者，乱装的冰女王这些图案，的的确确不是在一个正统的学院里应该出现的，起码这样的东西应该是被作为邪恶力量封禁来做研究的，而不是堂而皇之的占据一个导师的位置，占据一个法塔。

"跟我过来。"一个看上去应该是人类的师姐叫我，"我叫 Wadomachic，你以后跟我学习。"

她一身黑衣，紧紧地贴在身上。袖口露出白色的蕾丝边，脖子上系着红色的绒线。她的头发稍微有点卷，过肩。在黑暗中幽幽的发出点紫红色的光，仔细盯着看又看不出颜色。她的皮肤很白，白得不可思议。额头上有一条细细的银色链子，中间的位置吊着一根一寸长的三棱银柱。她的眉眼和唇的妆都化的很重，但却更让她的脸看上去精致绝美。

我还从来没有见过这样打扮的同学，虽然人类确实比较低俗，更容易被极端情节和边缘文化所诱惑，但能到萝葛学院这样正统的地方学习的，都是经过仔细挑选面试的，眼前这个师姐，完全就是一个异端邪教徒的打扮，我真怀疑她平日里不在法塔里面研修的时候，是如何活动的。我打赌她如果不认真花点时间重新化妆换衣服的话，一出门就会被围攻。

当然我承认她很美，长相和身材都很美。

"我让你跟我来你听见了么？"
"啊......对......对不起......"

开头只是在她的带领下逐渐熟悉熟悉塔里的气氛，特别是一些不常在其他导师那里遇到的器物和概念。我想她注意到了我的不适，她告诉我这很正常，许多新来的学生都被外面所谓的正统宠坏了，而要理解法术的真正奥秘，广泛的了解并掌握所有门类的法术，尤其是那些通常被人们忽视抛弃的所谓异端，那些被禁止的所谓异能。
"难道这样不会被邪恶所控制？"
我其实是想问难道为了了解真正的法术奥秘，你就可以研习邪门妖术？
"这就是我们把研究限制在少数法塔里的原因，只有在合格的导师的认真指导下，在符合要求的环境里，我们才可以做这些研修。"
我想我应该早点预料到这样的回答，这个问题问的非常愚蠢。

在这些不常在其他导师那里遇到的器物里，有一件东西让我愈加觉得不安心。我可以想象到如果我提问为什么我们需要这种东西，而且需要如此大量的的这种东西，肯定会得到和上面一样不痛不痒的回答。

我每天都要给他们准备大量的血液。

开始我并不知道那是血液，但有一天我笨手笨脚的打翻了其中一个木匣。

房间里顿时变得异常安静，所有的人都停下手里的活，看着我。那些眼睛里透射出愤怒和怨恨，还有一些眼睛里露出贪婪和喜悦，不过我很快发觉这样的眼光不是在看我，而是在看着我身边破碎的木匣，和流了一地的鲜血。他们平时和我关系都还不错，我想他们应该不至于因为这个事情就要把我撕碎，但那些眼睛里闪烁的光，又的确让我感到，继续傻蹲在这滩血边上，肯定会有危险，但不处理就这么跑开，显然也是违反了法塔里最基本的行事规则。

这个时候 Wadomachic 师姐走过来，伸手拉起不知所措的我，然后对着那些血开始做法，血液沸腾，如同岩浆一样翻滚冒泡，散发出白烟，然后就开始燃烧，我头一次看到血液燃烧起来的样子，那是一种暗红几乎无光的火焰，但温度显然很高，一旁被我摔碎的木匣几乎是瞬间化成了灰。血液的燃烧非常干净，没有留下任何的渣滓。
“大师姐，你的血焰术终于练成了？”一个醉心于变形术的师兄说道，我不喜欢这个家伙，他的口音总让我心里有打结的感觉。
“过奖了，直接施法是没有问题，但我还没有隔着肉体试过。”
看来师姐也不太喜欢这个人。

那天我走的比较早，我说我不太舒服，也许回去休息一下比较好，硬撑着恐怕还会给大家造成更多的麻烦。师姐点头同意了。我晕晕乎乎的走出法塔，天真的还早，太阳都还当头照着。我刚刚出门，就听见后面 Wadomachic 师姐的声音叫我：“你等一下......”

她换了一身很普通的衣服，头发用一个米色的发夹束了起来。额头上的那个银饰不见了，脖子上扎了一条丝巾，也许是为了把那个红色绒线隐藏起来。脸上的妆也卸了，我才发现她的脸色其实很好，她的嘴唇是淡淡的水红色，瞳孔是浅海那样晶莹的碧绿色。现在的她和阴暗的法塔高层里那个哥特少女的形象怎么也无法联系起来。

也许她用了什么变身魔法。

师姐的确是个大美女。

“你还好吧？”
“啊......我，我还好，啊......不，我确实今天有点不舒服......”
“如果你不是需要立刻去看医生的话，那跟我到学院外面的酒馆去坐一会儿，我知道一个现在这个时间不会很吵的地方，我跟你说点事情。”
“......好吧......”

这个酒馆果然是个相当安静的地方，我担心一个这么清静的酒馆生意是否能维持得下去。师姐要了一杯水，我要了我最喜欢的混合果汁。
“你很聪明，天赋很高，见识也广泛，Gerogan 先生很喜欢你，当然他是个有点疯疯癫癫一天到晚忙个不停的家伙，不懂当面夸奖你。你也是我带过的最好的学生之一。”
“所以？”
“所以我把你想知道的事情告诉你，我希望这能让你更好的在这个情况有点特殊的法塔里学习。”
“我想知道什么？”
师姐吸了一口水，微微笑了笑，“以你的才智，不可能不在怀疑我们是吸血鬼，尤其是今天你亲眼看到了血液和我施展的血之魔法之后。”
“......”

“所以我决定趁着太阳还没下山，跟你出来告诉你事情。”
这句话一下子把我从一团迷糊中敲醒，吸血鬼是不能暴露在阳光下的，而现在师姐正坐在窗子边上，窗子是打开的，阳光直接照射在她身上。光线射进玻璃杯，被杯子和里面的水折射出奇妙的光弧和光环，落在另一侧的桌面上。师姐的手指在杯口划弄，也暴露在阳光的直射下。
“我错了，但是......”
“你没有错，我不是不代表法塔里没有人是，比如你应该知道 Gerogan 先生白天是无论如何都要在阴影里移动的。”
当然这个我知道，这是他出了名的怪僻之一。
“也许你无法想象，但这确实是一个奇怪的部族。我们在研习吸血鬼的法术和所谓的正统奇幻规则下的对应法术。影舞者这个头衔不过是从这个学院正式承认的职业中挑了一个和先生比较接近的套用一下而已。所以常常有人觉得他的行为超出了影舞者的规则范围。这些不同宗派的类似法术有很多共同点，许多教科书上将它们解释成势不两立的力量，其实也许在实际当中却是同一个神力的不同理解和追求的结果罢了。”
“那你们会......”
“不错，吸血鬼族有着他们神奇的秘密，法师和战士需要长时间锻炼才能修得的技艺，吸血鬼却能通过一个简单的初拥来获得，其实，这也是这个法塔里的学生能更快的完成学业的原因。”
我惊讶的说不出话来。
“Gerogan 先生是布鲁赫族的一位颇有成就和名望的辅者。请你相信我，也相信他，他不是坏人，你看得出他醉心于法术研究不通世事的样子。事实上他的爱好和志向为吸血鬼部族所不容，倒是这个萝葛学院，大度的保护，接受了他。他和他塔里正式学徒的身份，学院都是清楚的，但正如你知道这个真相后的表现......”
我想我一定是太失态了，也许下巴已经很久没有合上了，我赶忙捧起果汁。
“......如果很多无关的人知道，后果可能无法预料，不知详情的众人的情绪是这个世界上最难控制的东西，至少还没有一种魔法能做到。所以，只有决定加入我们的人，一段时间之后，我们才会把情况详细的说明。”
“可是你们还是在吸血......”
“都是买来的血，大多数也都是用在研究上了，我承认偶尔会尝一点，但我们从来不会伤害任何种族，任何生物。”
偶尔和一点这种用词可大可小，让我依然不能完全释怀。但我的问题从嘴里跳出来，却变成了：
“等你将来毕业的时候，你也会......”
“这不是你应该问的事情。”
“对不起......”
“这个世界有很多秘密，追求这些神秘总是要付出代价，虽然有一个不作恶事的底线在那里，但这样的探究的过程中，对每个人思想和生活的影响，总还是存在的。有时候为了理想而不顾一切的放弃生活，确实是有违常理。我们喜欢你的天赋和聪慧，但我们也从不勉强任何人。因为我们追求的法术，是注定要改变你的一生的。”
“我要想想......”
“当然......我知道你一直在想，告诉你这些，是希望你能想得更有意义一点。如果你对于这法塔还有什么疑惑，还可以来问我，那样的事情，直接说出来就好，不值得憋在心里费神。”

我借口这个病假，躲在房子里想了好多天。最终我还是决定离开，这里，回到之前 Jeyonsy 那里去。我想我还是更加习惯寻常而简单快乐的生活。从 Kokiri 森林学院那里带来的对完美的追求发生了动摇。Gerogan 法塔的经历让我意识到，我其实不是一个以前自己想象中那样的痴迷法术可

以放弃一切的狂人，我很普通，我更加留恋正常的生活。其实，我修炼的目的，不也正是为了以后能出去毫无束缚的游山玩水么？

我跟 Gerogan 先生告辞的时候，他看上去很不高兴，但依然是没有太多的话，最后也干脆的同意了我的要求。我告诉他，我真的不是对这里的研究有任何的不满，但我却不能适应那种生活方式。

这是我的真心话。

为了你卡

snowhell

一

“呀，为了你卡！”

微蓝小声叫出来的时候，沈翔正牵着她的手经过商店街一家不起眼的小店门口，秋天漫天的明亮阳光从梧桐的间隙穿过，反射进沈翔的眼睛里让他以为自己听错了什么。

“为了我……卡？”他转头看微蓝。

“维、罗、尼、卡！”微蓝一字一句的更正沈翔，眼睛直直地盯着商店窗子里一张小小的 CD 封面，上边一个双手持枪的红衣女子眼神凌厉英姿飒爽。“进去看看。”说完没等沈翔表态，微蓝便拉着他冲进了那家小店。

那是一家后来被叫做电玩店而那时被称为游戏厅的小店，与门外车来车往马路的喧嚣相比，出奇的安静。进屋的柜台上放着两个长条的纸盒，里边像卖打口 CD 一样堆着一叠叠用塑料袋装起来的光盘，头发有些长的年轻店主坐在柜台里背对着门口玩着游戏，听见有人进来，头也没回随口说道：“盘十块一张；PS 三块一小时，DC 四块。”

店内的光线不好，店主的电视反光，沈翔看不清他玩的是什么，更不知道他说的 PS、DC 是什么东西，正想问微蓝，却听到微蓝开口问道：

“那个……维罗尼卡……有么？”她的语气里带着一点期待。

也许是女孩出现在店里的机率太低了，店主回过头来眯着眼睛看了一下，用略带惊讶的口吻回答：

“有，四块钱一小时，你要玩？”

“呐，沈翔，”微蓝拉着沈翔的手晃来晃去，眼睛里全是恳求，“咱们玩会儿吧好不好，逛了半天我都累了。”

虽然看上去微蓝在征求沈翔的意见，但其实沈翔并没有选择权，于是就那样被微蓝拉进了小店的里屋。

相对外面不好的光线，里屋基本没有自然光，头顶一盏小灯照亮的空间里，似乎能看到略显浑浊的空气中飞扬的微尘，以及不知是不是错觉的朽木味道。

视线所及之处有五六台型号各异的电视、电视旁大小颜色各异的盒子、盒子里伸出的长短不一的杂乱而相互纠结的线材、几把年久失修的靠背椅、乱扔的手柄以及地上随处可见的烟灰或可乐瓶。

墙角一台电视开着，两个岁数不大的孩子在玩着一款足球游戏，画面声音和电视里的球赛在沈翔看来没什么区别。还没等他进一步研究，微蓝已经挑选了两把着上去干净些的椅子，拉了他一起坐下来。

店主从墙上的架子里拿出一张光盘，打开一台电视，把光盘放进一台明显与其它盒子不同的白色“盒子”里，按下电视的开关和“盒子”上的按钮，接着递过一个胖胖的手柄。“玩吧，”他说着看了看墙上的挂表，“三点二十开始。”然后走到门口，在一个挂着的小本子上写了两笔什么便出去了。

沈翔把手柄递给微蓝，他只想当个看客——从小到大的学校教育把这种地方归到“三室一厅”，于是他这个老师家长眼中的好学生根本没机会接触到这些他日后才慢慢了解的东西。而对于微蓝的表现，他更多的是好奇，因为没想到平日里温柔可人、比自己还好学生的微蓝竟会主动跑到里来玩游戏。

电视画面亮一下暗下去，复又亮起时，一个红点在白色的背景上画出了一个红色的螺旋，同时空灵的背景音在小屋里响起，盖过了一边足球的喧闹，直直地透进了沈翔的脑海深处。

那天微蓝玩了什么沈翔并没有太记清，他看微蓝的时间远远多于看电视屏幕的时间，看她温婉的头发，看她不停颤动的睫毛，看她反射着电视的光的眼睛，以及她随着游戏时紧时松的表情。

游戏里的女主角很漂亮，可是沈翔觉得比微蓝差远了。

两人，或者说微蓝一直玩到华灯初上才恋恋不舍地将手柄交还给店主。

回去的路上，微蓝不停地对沈翔说着这个游戏的好玩之处；而沈翔那时才知道这游戏的名字原来叫生化危机维罗尼卡，据微蓝说是最后通关时用到的一个密码的音译。

“既然都已经打通了为什么还要玩？”沈翔不解地问。

微蓝摇摇头：“没有，我只是在杂志上看过攻略而已。我家那边 DC 机不是很多，我还以为再也玩不到了。以后毕业回家我就考虑开家游戏厅！”

沈翔笑起来，心说在这里开不是也一样么。不过他只是揉了揉微蓝的头发，“改天我们再来好了。”

微蓝低头笑着拉住了沈翔的手，飞速开过的车辆带起的风扬起了她的发稍。

后来沈翔才知道，原来微蓝家里有一台那两个小孩子玩足球游戏用的机器，叫“PS”，是舅舅送的。她以前上高中时在 PS 上玩过生化危机系列的一二三部，并追星般地喜欢上了这个游戏。沈翔并非不玩游戏，还是班里星际高手之一，但他只玩电脑因此对电视游戏根本没有概念，甚至不觉得微蓝一个女孩去玩恐怖游戏奇怪——毕竟女生里星际打得好的也大有人在。

“下周末，”微蓝调皮地伸出一个指头，“我们还去那里玩。” 女生寝室楼前，刚刚下自习回来的女生们唧唧喳喳的背景音里，沈翔看见微蓝的眼睛里洋溢着满满的期待。

“行啊。”沈翔想也没想就答应了，毕竟对男生而言，这要比逛商店街来得舒服多了。

然而计划总是赶不上变化，周末时微蓝被学生会拉去帮忙，再周末时沈翔被老师留在实验楼里做实验。时间随着风吹过黄叶的沙沙声转瞬即逝，等沈翔和微蓝终于都有时间去商店街的拐角找那家小店时，才惊讶地发现那里已经改成了一家网吧，以前内外屋的隔断被打通，地中央整齐地码着十几

台崭新的电脑，连屋里的空气都如学校机房一样带上了轻微的塑料味。

“上网？”掌柜还是那个年轻人，但他显然已经不记得一个月前来这里的沈翔与微蓝了，“三块一小时。”

微蓝拉着沈翔飞也似地逃出了那家网吧，接下来的一天里，沈翔几乎都没看到她的笑容。

“好了没事的，”夜幕下商店街的休息椅上，沈翔把一串冰糖葫芦递给微蓝，这是自南方到北方读书的微蓝最喜欢的小吃，“这城市这么大——”沈翔抬头看着面前路灯下神色各异来来往往的人群，“——那样的游戏厅一定还有，我明天去找，咱们一定把这个游戏打通。”

微蓝低着头没说话，赌气地狠狠咬了一口手里的冰糖葫芦。

从第二天起沈翔就多了一个任务，骑着一辆破自行车在这个不熟悉的城市大街小巷寻找自己都不熟悉的游戏厅和那个不熟悉的游戏。一开始他在不同区的商店街转，没有。回去请教本城的室友才知道这种上不得台面的店一般都在大片居民小区中不起眼的路上，并且门口一般没有招牌。沈翔暗暗叫苦不过也没对微蓝说，只是不时地把微蓝拉到自己寝室里，指着地图上某个区域对她说：“我保证这里也没有。”

行道树的叶子从金黄色慢慢变成枯黄再到飘落，再然后秋风里的四散纷飞的叶子被北风中飞舞的雪花取代，沈翔依然一无所获，偶尔能看到一两家游戏厅，但却找不到那台胖胖的 DC 主机，反到是一些老板的店里出现了一种全新厚厚的黑色主机——不过沈翔并不感兴趣。

那是 2001 年的冬天，沈翔不知道自己苦苦寻找的 DC 早在春天就已经宣布停产，世嘉公司也同时退出了家用机领域，更不知道卡普空已经决定将《维罗尼卡》增加内容后移值到新一代主机 PS2 上。咨讯的落后让他在那个冬天没有一点成果，只是徒劳地见证了这个城市的寒冷。

二

“喏，这个给你，上边有提到你找的那个游戏。”沈翔把手里的杂志递给微微眯着眼的微蓝。

以后想起来，沈翔觉得季节的变换真的就是一闪的事，自己前一天还骑着车冒着雪花找游戏厅，后一天就已经在河岸边和微蓝一起感觉春风佛面柳絮漫天了。

这是沈翔刚刚去买可乐时发现的游戏杂志，让他决定买下来的原因是封面上一行字《生化危机维罗尼卡完全版新增要素全解析》。寻找游戏厅的活动虽然在微蓝一句“有时间还不准备考试游戏不玩又不会变成僵尸”的话后中止了，但他还是记住了这个游戏。

微蓝拿过杂志看了一眼封面，迫不及待地翻到正文，读完一下子眉开眼笑起来：“呐，这上边说维罗尼卡已经移植到 PS2 上了。过年回家时我就在那边发现 PS2 了，这里一定也有，我们去找找，把这游戏打穿了吧？”

白色的柳絮从微蓝水汪汪的大眼睛前轻轻飞过，她的眼神加上春天河边特有的淡淡青草味道，让沈翔觉得如果自己拒绝她，那么这大好的春色都将因此暗淡下去。

他叨着可乐瓶子点点头，心里已经在开始回忆自己冬天里发现的为数不多的游戏厅的位置了。

一周后，沈翔带着微蓝来到了一家游戏厅，找到了微蓝梦寐以求的维罗尼卡。有了第一次的经验，微蓝玩得很快，在沈翔的眼中似乎是在看着一场电影。不过微蓝玩得再快，几个小时内通关也是不可能的，而游戏厅的收费又出奇的贵——每小时 5 块——所以微蓝玩到了公寓二楼的一个小房间存盘后就决定回去了。

"帮我保存好存档，我还会来玩的。"她这样对老板说。

可是从老板的角度来看，微蓝和沈翔算不上常客和熟客，于是自然不会把微蓝的话放在心上，加之那时记忆卡也贵得离谱，往往一家店里也不过两三块，结果两周后沈翔带着微蓝再过来时，她的存档已经浮云了。

微蓝无可奈何，只好努力地往后越打越远。

沈翔记得很清楚，微蓝在越来越短的时间里走的越来越远，出了公寓，到了城堡，发现了潜艇......可是每次存档都被别人删除让微蓝十分的郁闷。终于有一天，微蓝打到了运输机处存档又被删除后，她半委屈半恶狠狠地对沈翔说："我决定自己买一台 PS2！"

沈翔觉得微蓝一定是打僵尸打晕了头才说出这种话的，但他还是义不容辞地去了电玩店踩点，然后拿着吓了自己一跳的价格回去吓了微蓝一跳。

"不是真的吧......"微蓝嘟着嘴可怜巴巴看着沈翔，说，"你看这样行么，我们买个记忆卡......"

沈翔与微蓝虽然来自不同的城市但是却有着相似的家庭背景，家里的经济条件不允许他们拿着一个学期的生活费去换一台游戏机，就是一块记忆卡的价格对他们俩来说也很奢侈，所以微蓝很快叹了口气说："算了，不玩又不会变成僵尸。"

微蓝是很懂事的女孩，这也正是沈翔喜欢她的地方之一，不过当他看着她低头用脚尖拨了拨着地上的草叶然后抬头对自己挤出一个笑容说"今天晚上我们去食堂买鸡腿吃吧，一块记忆卡够我们吃五十多条鸡腿了"，沈翔突然觉得自己的心里疼起来，他什么也没说，只是轻轻揉了揉微蓝的头发，便拉着微蓝的手去了食堂。

蝉鸣声潮水般将整个城市淹没的季节，沈翔在电脑城找到了一份短工——把电脑零件组装成整机——虽然收入不多但让他觉得自己应该能在下一年微蓝的生日时给她一个惊喜——一台 PS2，为了这个，他打工的事情甚至没告诉微蓝。许多太阳毒辣的中午，他骑车一次次穿过遮天蔽日的树荫去城市的另一边打工，很多时候抬起头，他觉得笔直马路尽头光线模糊的地方似乎能看到微蓝抱着 PS2 美丽的笑容，而这几乎是他全部的动力。

沈翔是工科生，课程在新的学期里一下多得恨不能排满所有的工作日甚至是周末，权衡再三，沈翔决定"挣"奖学金实现微蓝的梦想，于是每天除去陪微蓝外便没完没了地看书，这样一直到了期末考试结束雪花飘起的季节，他真的拿到了奖学金，虽然不多并且要等到开学后才会发给他，但加上他打工所得，已经可以买来半台 PS2。

“照这么下去,明年微蓝过生日时就差不多了。”站在 ATM 机前，沈翔心想。

新年回家的前一天，沈翔又带微蓝去了游戏厅，这次微蓝玩了很久，虽然时间很长但大概是长久不玩手生，走得反而不如之前远。

“算了吧还是。”微蓝看着屏幕上的“You are died”嘟着嘴说。

走出游戏厅已经是深夜了，路上没什么车，两人缩着脖子往回走。冬夜的马路分外的冷清，路边没有化掉的残雪踩上去咯吱做响。微蓝挽着沈翔的胳膊，手抄进他的口袋里，路灯把两人重叠在一起的影子缩短又拉长。

“那个，”沈翔呼出一口白气，“电子产品随着时间的增长价格应该是往下降的，说不定夏天时就会很便宜，也许我们就买得起了。”

微蓝低头笑了出来，“笨，我说买你还真的要买啊？我说要现在买辆车你是不是也去查查市场价格？”

“不查了，我直接去医院卖肾。”沈翔想也没想，笑着说。

“你敢！”微蓝的手在口袋里拧了沈翔一下，“那我就不要你了。”

“是是，知道啦。”

“其实吧，”又走了一会儿，微蓝开口说，“比起坐在寝室里玩游戏，我更喜欢咱们走很远一起去玩。”

很长一段时间以后，沈翔才明白这就是女孩们所谓的浪漫，然而他当时只是觉得自己和微蓝走得很慢，如果是在寝室里，有椅子可坐有热水可喝不是要比大冬天跑出来受罪强的多么。

“努力攒钱！”沈翔在心里这样对自己说。

时间一天天的过去，从夏天的期末考场里出来，他知道这次自己大概又能拿到一笔奖学金了。

惯例般地和微蓝一起去玩《维罗尼卡》的路上，沈翔的心情很好，他觉得自己离一台 PS2 的距离就像从学校到游戏厅——虽然烈日下他骑着自行车载着微蓝觉得有些艰苦，但其实目标已经不远了。

当天微蓝的进度非常好，一直打到了上飞机和 BOSS 对决，可是不知为什么总是被那个面目狰狞的家伙秒掉，死了大约十次后微蓝气得差点摔手柄。

“其实我觉得反正他走的很慢，”沈翔歪着头看微蓝又一次倒在了 BOSS 手下，开了口，“所以你就别在一出舱门那个小地方打了，跑出去他就不会一下冲过来打死你，对你来说视野开阔说不定也好打。”这是他看微蓝玩了这么久头一次评论。

微蓝看了沈翔一眼，眨眨眼，“要是这么打再死了你负责！”

“……”沈翔咋咋舌，“你玩，我去给你买水。”

回到游戏室小小的屋子里时，沈翔正看到微蓝操作着克蕾儿从机舱左边跑回舱门处，扳下了弹射开关。机舱内的箱子在弹力装置的作用下狠狠地砸在了 BOSS 身上，顺势将它推出了飞机外。

“耶！”微蓝小声欢呼起来，转头见沈翔进来，笑眯眯地冲他做了个 V 字手势，“今天晚饭我管啦！”

沈翔笑起来，看着微蓝明亮的眼睛，听着身边传来的足球游戏对打游戏的喧闹声，他突然觉得微蓝说的也许是对的，只要是一起玩就会很开心。这也许就像那个著名的辩题，与谁同行远比去向哪里重要。

三

微蓝的生日在春天。

沈翔瞒着微蓝在她生日的前一周去买了一台型号 39006 的 PS2，当然也没有忘记一张《维罗尼卡》完全版。

北方的春天多风多沙，但一想到微蓝将要实现的梦想，沈翔觉得风沙也可爱了起来。

生日当晚，两人如往常一样，饭后一起在学校里散步，最后到运动场看台上坐下来。

城市的夜空很亮，几乎看不到星星，运动场上有三三两两的人慢跑，远处的蓝球馆灯火通明，不时的传来男生的叫喊和女生的尖叫声。

“在这儿等我一下，我去厕所。”坐了一会儿，沈翔起身说。

微蓝冲他吐了下舌头：“煞风景！”

沈翔走到微蓝看不到的地方，撒腿就往寝室跑，一头撞开门，在哥们惊讶的目光中从橱子里拎出 PS2 的包装箱便又一阵风似地跑了出去，身后传来哥们的声音：“靠，你小子赶着去成亲啊……”

到了运动场，他停住稳定了呼吸，把包装箱放在身后，挨着微蓝坐了下来。

“来，闭上眼睛。”他看着微蓝笑。

“不，你别想占我便宜！”微蓝笑嘻嘻地伸出一根手指在沈翔的眼前晃啊晃。

沈翔笑起来，“想占你便宜你睁着眼不是一样占！”

“再说！”微蓝掐他。

“好了好了听话。”沈翔笑着躲开微蓝，“我不占你便宜还不成么？”

微蓝不依不饶地掐了沈翔一下，才听话地闭了眼，嘴里念念有词：“谁占我便宜是小狗......”

沈翔把 PS2 放到微蓝眼前，拍拍她的头，“好了，可以了。”

看到眼前的 PS2，微蓝惊讶地睁大了眼睛，她看看沈翔又看看 PS2，好半天才问：“你......买的？”

沈翔奇怪于微蓝的惊讶过了这么久也没转变成惊喜，不过他没想太多，点点头，“是啊，光攒钱就攒了一年。”

“为什么不告诉我？”微蓝微微皱着眉，问。

“想给你个惊喜嘛。”沈翔理由充分。

“可是这也太贵了，你怎么能一下子花掉这么多钱啊！”微蓝似乎还记着那个吓人一跳的价格，她看上去有些不高兴，“为什么不和我商量一下？时不时一起去游戏厅玩不是挺好么。”

“那你何年何月才能打通维罗尼卡啊。”

“就是个游戏而已，打不通又不会死！”看得出来，微蓝是真的开始生气了，“这么多钱你干点什么不好啊。”

沈翔长出了口气，“好了算了，就这一次，这是我送你的生日礼物，也没什么说不过去的不是么。”一直以来他都很让着微蓝，由其今天又是她的生日，他不想让她生气。

“不行。”微蓝摇摇头，“我不要。”

没想到微蓝会拒绝自己的礼物，沈翔一时不知道说什么好。

“要么这样吧，”微蓝大概也感觉到了沈翔的不开心，“我出一半的钱，这个算是我们合买的，你那一半就算是你送我的礼物......”

“不行！”还没等微蓝说完沈翔就把她的话打断了，“是我送的就是我送的，你出一半钱算什么事？”沈翔是男生，有男生的自尊心，这种事他当然不会答应。况且微蓝也不是有钱人家的小姐，平时衣服都不怎么买，哪有钱来“合资”。

“那我不要！”微蓝一偏头。“你拿回去吧。”

沈翔有些急了：“可是我都买了，总不能退回去不是？再说你是我的女朋友，我不送你，你让我拿回去送谁？”

微蓝看着运动场上模糊的跑道线不说话。她很有个性和自己想法这一点沈翔早就知道，他也知道她生气是见不得自己花这么多钱只是为了一个游戏，可是难道生日时偶尔“奢侈”一次也不行？又不是

自己偷来抢来的钱。

在沈翔的印象中，微蓝似乎是头一次如此固执且不可理喻。

两人不欢而散，沈翔蔫着头把 PS2 拎回了寝室又塞进橱子里。他想着等什么时候微蓝开心了，再拿给她大概也可以，或是等两人毕业上班后，都有了工资，也许微蓝就不会生气自己是在浪费了。

后来虽然两人还是保持着大考后就去游戏厅玩维罗尼卡的习惯，但是微蓝再不抱怨存档被删，而沈翔也不再考虑着何攒钱了。两人都小心翼翼地谁也不再提到那台当成礼物的 PS2。

有时沈翔打开橱子看到平放在那里的 PS2，会禁不住一阵恼火："为了你卡为了你卡，我是为了你，可是你怎么不为我着想一下！"

那是他们第一次吵架。

四

交了六级的卷子走出考场，沈翔觉得自己的眼前全是飞来飞去的英语字母，完事了也不让自己省心；另一方面，微蓝发短信过来说她在阶教里等自己，不用说，又是那些让人心烦的事。

周末的阶梯教室，安静的一根针掉到地上都听得见，沈翔推开教室的门，见微蓝正坐在教室中间心不在焉地看书。"还不吃饭去，"他故做轻松的说，"我都饿了。"

微蓝站起来，阳光从她身上抚过，显出柔和的曲线，"你说了考完试要告诉我决定的。"

窗外传来校内广播虚无飘渺的声音，门外的走廊里有什么人急匆匆地经过。冬日中午的阳光斜斜地照进教室，沈翔觉得自己似乎能看到光线在木黄色的课桌上缓慢地变换着角度。

"我……"他开了口，"我还是觉得在留在这里发展机会比较多。"

"到那边去一样可以发展，机会也不一定比北方少啊。"微蓝抿着嘴唇说。

"在这里我们呆了快四年，至少我们对这个城市熟悉，这其实已经是一个基础了。"沈翔突然觉得手里的书包很沉，于是随手扔在桌子上，发出呼的一声。

"这么说的话，我在那边从小长大，不是更有基础吗？我家里只有我一个孩子，你不能为我考虑一下？"

"照你这么说，我们干脆回我家好了，我也在那里从小长大，我家人也想让我回去你考虑了吗？"

"你抬什么杠！"微蓝皱起眉毛，"算了！就当我什么也没说！"她转身生气地从教室的后门离开了。

教室里重新安静下来。沈翔长出了口气，一屁股坐在了讲台上。本来他想的很好：和微蓝一起去吃饭，吃完后两人一起去玩维罗尼卡——大型考试结束后去玩游戏基本已经成了两人每个学期末固定

的节目，可是今年显然没戏了。

“也不知道什么时候才能把维罗尼卡打通。”空旷的教室里只有沈翔一个人的声音。

大概是从进大四起，两人间便常常因为毕业后的去向问题争吵，微蓝是独生女，毕业后要回到南方她生长的城市，而沈翔则要留在读书的城市打拼——很简单的矛盾，简单得几乎没有解决的切入点。

寒假过后微蓝没有马上回学校，而是在父母的授意下进了当地的一家企业，回校一次领了毕业论文题就又返回去上班，临走时告诉沈翔要等到五一后才回来。

“好好考虑下去那边吧。”沈翔去送她，在车站微蓝对她说。

“哦，知道了。”沈翔应付着。

微蓝低头抿了抿嘴，没再说话转身上了车。

接下来的日子，沈翔并没有因为微蓝不在身边而觉得空虚，他不断地从城市这头跑到那头，参加一个又一个招聘会投递一份又一份简历给一家又一家公司——他想赶在微蓝回来前把工作定下，一方面可以证明自己，另一方面他也想让微蓝看看自己留下奋斗的决心。

有时，在挤得动弹不得的公交上沈翔会看到路边的电玩店，便会没来由地想到维罗尼卡——微蓝上次玩已经玩到了克里斯找全了陆海空三军之证，然后他就突然想到，这个上次，到现在差不多已经有了一年。不过这种念头只是一闪就过去了，就像从车窗外一闪而过的电玩店。其实很多事情都是那样一闪便过去，比如干脆去南方和微蓝在一起的想法，比如黄金周时带微蓝回自己的家乡看看的心情，还比如找个微蓝开心的机会把 PS2 重新送给她。

只是那时放进橱子里的 PS2，放进去就再也没拿出来过。

五月微蓝回到学校，沈翔去接她时顺便告诉她，自己已经在这里找到工作了，待遇在同学中，比上虽然略有不足但是比下绰绰有余。

微蓝听了只是点点头，过一会儿突然说，“咱们哪天去通宵把维罗尼卡通关了吧？”

五月六月的毕业前后，每个人都忙得不可开交，等微蓝和沈翔挤出时间跑去玩时，已是六月中旬。电玩店里基本没人，听老板说现在网吧遍地开花，已经没什么人来这种地方，说不定自己店什么时候也就关门了。

微蓝没听老板的唠叨，只是沉默着接过光盘，开机，然后沉默地玩下去。

前边的场景已经烂熟了，比如生物试验室的玻璃窗上会突然出现一个工作人员惊恐的脸，再比如医务室里会有一个跑得很快的僵尸解剖医，又比如城堡到公寓的路中间有六只僵尸挡路，还比如一开始的监狱看守会被沙虫吃掉，等等。

屋子里不通风，空气里唯一的声音便是游戏里人物在庞大的场景里的脚步声。慢慢的随着微蓝游戏

进程的深入，沈翔突然感觉心里什么地方有一点点的不适，但是具体的却说不出，让他压抑得有些难受。
夜很快深了。

“歇会儿?”看着微蓝按出状态窗口，沈翔把水递给她，问。

微蓝摇摇头，继续执着的往下玩。

克里斯上飞机前要从水池里拿出一个盾型的徽章，但是水池里有一只电鳗游来游去，微蓝在这里反复了无数次，加之离存盘点又很远，每次微蓝打过来都要好久。沈翔在一边突然有些心疼如此执着的微蓝，看着她手中的克里斯又一次被电倒在水池里，他转头对微蓝说："要么算......"接着他就住了嘴。

夜深得外面马路上没有汽车经过，小屋里椅子散乱空气闷热，电视里 You are died 正化成血往下滴。
他看见微蓝满脸是泪转过头嚅嚅的说："怎么办......怎么办......我过不去了......"

沈翔突然明白过来，这大概是他最后一次和微蓝一起玩游戏了。之前的不适，只不过是潜意识早就明白，但是心里故意无视。

沉默中，屏幕暗了下去，屋子里只剩下了微蓝的啜泣声。

五

让沈翔冲动的把那台一次没玩过的 39006 翻出来的原因是前一天从公司出去办事时，无意中从最早那家游戏店的门口经过。那家网吧不知道什么时候关了，取而代之的是一家叫"新蓝电玩"的小店，窗口摆满了 PSP 的盒子，从窗外看过去，店主还是那个长发青年，如轮回般重又做起了电玩的生意。

于是，回去找 PS2 的心情不可抑制地翻涌起来。

晚上，沈翔关了手机，把 PS2 接到蒙了厚厚一层土的电视上，将光盘放进碟仓，商家的图标过后，熟悉的 CG 动画出现在了屏幕上。

这是这台 39006 买来后第一次开机，读盘的沙沙声在安静的小屋里清晰可闻。外面马路上有汽车不时的经过，小区里偶尔会听到宠物狗的声音。

虽然之前都是微蓝在玩，可是沈翔看得多了上手也很快，无视掉生物室的人，打死了变异的解剖医，闪过半死的僵尸，击毙了吃人的沙虫......他玩得越来越熟练。

时间一分一秒的过去，慢慢的，有什么东西开始在他心里融化了。

每玩到一个节点，沈翔似乎都能想起微蓝第一次玩到这里时说的话，或是被吓一跳的表情，历历在目得就像是自己曾经在那里记录过存档，只需要载入一下，便能很清晰地出现在眼前。

再接下来便不仅仅限于游戏，和微蓝一起经历的一切，都在眼前浮现出来。

春天并排坐在有青草香味的河边，一起用草叶逗蚂蚁在手上爬来爬去；

夏天的周末一起去无人的阶梯教室里看小说，享受教学楼里清爽的中央空调；

秋天阳光下从不买衣服的商店里牵着手出来，相约工作后在这里花光第一份工资；

冬天的夜里冒着大雪跑到路边，相互用手边取暖边看雪花在路灯周围团团簇拥......

沈翔觉得电视屏幕模糊了，不过他没有停下，还是一直往前玩着，直到最后，来到了那天晚上微蓝没有过去的水池边，然后理所当然的，他也卡在了那里，虽然一次次的尝试，却一次次的倒下。

很多事情真的是那样一闪即逝，比如上次和微蓝玩游戏到现在自己玩到这里，中间相隔的三年时间，也是这样。

早知道现在会如此想念，当初又何必把为了你为了我区别得那么清晰。

在自己小小的出租屋里，沈翔突然哭出了声音。

......

七年前，初秋阳光明媚的下午，一对刚刚在一起不久的小情侣，踩着梧桐树下漾动的树荫，经过庞大城市一条商店街的一个小小的拐角。

"呀，维罗尼卡！"

"为了我......卡？"

（完）

十年、十七岁、还有……Final Fantasy VIII

squall8112

かつて、この世界を愛し、この世界の仲間だちと一緒に過ごした『80 後』へ
仅以此文献给曾经热爱过这个世界，和这个世界的伙伴们一起度过无数岁月的 80 后

Chapter 1

十年前的那座南方小城跟如今并没有太大区别，仍然一如既往的恬静。坐落在城郊的中学迎来了落日的余晖，晓亮习惯性的和几个同学奔向操场，开始每天的 3 人制足球对抗比赛。小时候，晓亮的老妈老说这所中学是出人才的地方，现在自己走在校园里了，也没觉得自己真是个人才，上课时除了睡觉就是传阅《GTO》和《灌篮高手》之类的漫画，下课要么和几个狐朋狗友扯蛋，要么就望着窗外发呆，放学了经常踢球到体力虚脱才回家，一到周末就往街机厅和电脑室跑。高考？晓亮脑袋里很少出现这个概念。

话说，比赛还没进行多久，"神奇三女侠"就出现了。这个组合是班上三个最疯的女生组成的，领头的叫莉莉，看到男生踢球时很喜欢跳进来要求加入。当然，晓亮在班上和其他 3 个哥们也有自己的组合，叫做"三个火枪手和他们的老大"，名称当然是来自大仲马某部恶搞的惊天动地的小说。身为三个火枪手之一的阿多斯外号叫妖鸡，人很高很帅，球技也是几个人里面最好的一个，莉莉一直喜欢跟着他学踢球并叫他师父，现在当然也是以迅雷不及掩耳盗铃之势冲进来——

"我也要玩！"莉莉用她一贯的大嗓门喊道。

"你烦不烦啊？捣什么乱？"晓亮对她很不客气。

"我是跟着我师父学，不管你的事！"莉莉不甘示弱的回应。

晓亮很不喜欢莉莉这样的女生。一方面是因为她很吵，嗓门很大，趴在桌子上就会被她吵得睡不着觉；另一方面是因为她经常跟男生混在一起，认这个哥哥，那个弟弟，那那个师父之类的，晓亮总认为这种女生很随便，一点女生的矜持都没有。另外，因为莉莉身材很火爆，加上超级开朗的性格，使她老成为群狼茶余饭后的话题；而晓亮自己就害羞得像个女生，不大合群，平时的口头禅是"人生就是悲剧"，最爱的就是靠玩游戏来逃避现实。他想，莉莉这样的女生的生活跟他的是平行线，不可能有相交的一天。

某天，晓亮和经常一起去玩 KOF 的两个朋友逛书店时顺便买了本游戏攻略，里面附带了最终幻想 8(Final Fantasy，以下简称 FF)的介绍。晓亮原来玩过一阵子 FF7，很喜欢这种幻想题材的游戏，所以一下就被吸引住了。回学校上课时，他一直在纸上画 FF8 的男主角 Squall。下课后莉莉路过他座位旁边，无意看到那副画，惊叫到：

"啊，你画画挺好看的！"

"好了，好了，别大呼小叫的。"晓亮虎躯一震，心想悲剧了大嗓门又来了。

"你给我画一幅漫画嘛。"

"好啊，没问题。"晓亮心想，大嗓门到底还是个女生，在女生面前显摆的机会还是不能错过。他自小就有些绘画天赋，小学升初中考试时做完试卷，就在草稿纸上画画，结果监考老师大为惊奇。那位老师正好是学美术的，所以晓亮一进初中就把他叫去学素描。然而晓亮老妈认为画画没前途，影响学习，不让他再去学了。每每想起这段往事，晓亮心里总有不甘："要是我生在日本，应该也是跟鸟山明和车田正美齐名的画家吧。"

十年前的那个初秋，温暖的阳光漏过树叶，穿过窗口，斑斑驳驳的洒在教室里。晓亮一如既往的趴在桌上睡觉，跟往常不同的是，他一转头，又看到了莉莉的脸。

"谢谢你上次给我的画啊。"

"恩，你喜欢就好。"

"对了，薇又来叫你出去了。"莉莉暧昧的一笑，"你们关系真好啊。"

薇是当时晓亮隔壁班的女生，远近闻名的大美女，人长的漂亮，身材又高，是很多男生 YY 的对象。晓亮原来经常看到她和自己的兄弟阿明在一起，后来她不知怎么突然开始喜欢找自己陪她。晓亮心想既然她没说阿明是她男朋友，就不算对不起兄弟了，再说拒绝美女的邀请不是暴殄天物吗，于是心里就坦然了。那时候大家都没手机，薇每次都是托同学传话叫晓亮出去，女同学传话还好，男同学传话时晓亮总能感到对方嫉妒的眼神像要杀死自己。

"今天好吗？"薇总这么问。

"恩，很好。"晓亮总这么回答。

"放学陪我去散步吧，你等我～"

"恩，好的。"

说起来，晓亮和薇之间的对话总是那么平淡。虽然他总是期待着跟薇见面，也为自己可以经常和薇在一起自豪，但总是感觉缺了一点乐趣。他们一起在学校后面的河边散步的时候，一次手也没牵过。晓亮是个不善于表达感情也不会主动的人，何况当时大家还是孩子，都他妈不懂事，更别提还有高考这座大山的压力和视早恋为洪水猛兽的老师家长们。所以，晓亮从未想打破这种平衡。在他的记忆里，只有这段对话让他印象深刻：

"我想我这种人会不会有一天流落街头一无所有啊……"晓亮总是对迷惘的未来作出很无厘头的预测。

"如果你真有那么一天，一定要来找我。"薇坚定的回答。

如果十年后有个女孩站在晓亮面前，对他说这句话，他一定会泪流满面的把她抱紧。有些承诺，即使永远实现不了，至少还可以感动。可惜，那时候他只是个不知世事艰辛、不知何为责任的少年而已。

Chapter 2

十年前是全民 RTS 的时代。电脑室里 80%人都在打红警和星际，玩 RPG 的几乎没有。晓亮那时候对 RTS 还未产生兴趣，平时都是在街机厅玩 KOF 和侍魂，电脑游戏只对《古墓丽影》（Tomb Raider）非常痴迷。同学们知道他不会打星际，所以每次去电脑室时，莉莉的师父、三个火枪手之一的妖鸡，就会靠上来阴阳怪气的说：

"哟，又来玩古墓丽影啦？"

"滚，少罗嗦。"晓亮说完就会找个周围人少的机位，跟他的 Lara 姐姐一起去世界各地冒险。

当时晓亮所在的小城很闭塞，大部分人对游戏平台的认识就是小霸王和电脑。FF 系列所有的正统作品，只有 7 和 8 出现在 PC 平台上，像 FF8 这种 4CD 大容量又没多少人懂玩的游戏（英文版），游戏室的老板断然是不会为它浪费硬盘空间的。好在晓亮长期混迹于各大街机厅和电脑室，跟大多数老板都混了个脸熟，终于找到某个愿意为他安装 FF8 的游戏室老板。

第一次点击桌面上的图标进入 FF8 的世界时，晓亮的心情是无比激动的。按下 New Game 之后的 Opening CG，即使放到今天素质之高也让人震惊。那首植松伸夫作曲的 Liberi Fatali，磅礴大气却又透着婉转，一直是 FF 史上 OST 的神曲之一。当然，印象最深的，还是那段感动了无数 FF 玩家的经典对白：

I'll be here...
Why?
I'll be waiting here...
For what?
I'll be waiting here for you... So, if you come here, you will find me.
I promise.

繁花盛开的草原上，是女主角 Rinoa 的蓝衣背影。等待自己所爱的人归来的心情，一定是交织着幸福和痛苦的吧……

进入游戏后的场景是 Balam Garden。看着屏幕上的男主角 Squall 一口一句的吐槽"It's none of your business"（不关你的事），晓亮想着"这家伙怎么这么让人讨厌啊"……

但是转念一想："这阴沉的家伙跟我个性那么相似，是不是我也让人很讨厌呢？"

晓亮的成绩一直很一般，高中时代理科很少及格，文科又对背诵很头疼，所以历史和政治也是半桶水，只有英语还不错，考试从不复习也经常第一，这一直是班上同学无法理解的传说。其实晓亮学英语的初衷很简单，就是为了玩游戏。兴趣是最好的老师，这句话绝对是真理。

十年前的那个初冬，凛凛的寒风刮走了校园里所有的枯叶，也刮走了少年们持续了一年的热情。晓亮突然发现薇来找他的次数越来越少，更多看到她和不同的男生在校园里穿行，紧接着是各种流言蜚语，比如薇和哪些男生很暧昧之类的，甚至里面还包括一位男老师。流言让他感觉如芒在背，无所适从。兄弟姐妹们轮番在晚自习时间将晓亮叫出去谈心，真挚的劝说他放弃这段感情。这个 17

岁的少年，在日记本上留下了这样的文字：

"她没说过喜欢我，也没说过是我女朋友，可是，我想见她，对她的思念像气球一样膨胀。"

"我不管别人怎么说，如果她在我面前说喜欢的是我，我肯定相信她。我很想要一个真正的拥抱......"

本来就内向的晓亮越来越忧郁，无论上课下课都趴在桌上；另一方面，大嗓门莉莉坐到他旁边陪他聊天的次数也越来越多，后来发展到经常抢他的日记来看。当然，这不是什么难以接受的事，火枪手们经常互换日记以满足自己的偷窥欲，但是其他大老爷们很懒，只有晓亮因为写的很勤，所以他的日记一直有很多人围观——他在三个火枪手里被分到阿拉密斯这个角色是有道理的。

"你怎么一天睡到晚呀？"大嗓门猛推晓亮的胳膊。

"你管我，让我继续睡。"

慢慢的晓亮发现莉莉跟他说话时越来越温柔了，他想可能是因为他被甩了所以要安慰他吧。"大嗓门其实是个挺不错的女孩啊，"晓亮想着。

有一天晚上，莉莉照常坐在晓亮身边，悄悄跟他说："我发现我喜欢上了一个人。"

"啊，那个人肯定很幸福。是谁啊？"

"你猜一下。"

"是妖鸡吧，他人又高，球又踢得好，还是你师父。"

"我是很喜欢他啦，不过不是那种喜欢。"

"是熊猫吧，他是我们老大，人很好的。"

"他是很好，不过......"

"是暴力王吧，你看他肌肉多发达，多有安全感......"

"我喜欢上了现在坐在我身边的这个人。"

晓亮整个身体像触电一样，他转身看着大嗓门的眼睛，她是认真的。

"你为什么会......喜欢我？"

"我看了你的日记，觉得你对薇很好，我嫉妒。"

晓亮第一反应是想笑，真是直接的可爱啊。不过他没有笑出来，而是开始注视身边的这个女生——虽然没薇漂亮，但散发着与众不同的气质：勇敢、直白、热情。他突然想起张宇的那首《小小的太

阳》，感觉坐在他身边的她，如太阳般温暖了整个寒冬。

“我想要一场热烈而喧嚣的恋情......”

他们开始约会了。

一段时间后，晓亮又在校园里看到了薇。让他吃惊的是，薇已经减去了齐腰的长发，他心里一阵剧痛——莉莉跟他说过一句话：长发为君留，散发待君束。女孩若在某天毅然决定剪掉她的长发，必定有个伤情的原因：哀莫大于心死。

“对不起，对不起......请你一定要幸福......”晓亮在心里一遍遍的默念。

十年前，那是一个少年留在单车上的十七岁，春天的柳絮，夏天的蝉鸣，秋天的落叶，冬天的雪花，伴随着笑容和眼泪、悲欢和离合，汹涌的穿过他的青春。

Chapter 3

FF8 是系列第一次出现真人声音，这个声音来自王菲的《Eyes On Me》。1998 年 SONY 出版发行《Eyes On Me》的单曲大碟时，销量超过 40 万张，并获得过日本有线放送大赏“金唱片大赏”，香港电台“第十一届国际流行音乐大奖”十大英文金曲等奖项。坂口博信如何在万千歌手中选择了王菲的声音，只有他自己知道；但晓亮一直坚信，只有王菲这样的女人，才能完美演绎这首神曲的精髓。

在 FF8 的世界里，《Eyes On Me》是 Julia 亲自填词的第一支单曲，从 Deling City 传唱到了 Winhill。将近 20 年间，《Eyes On Me》的绚烂光华从不见衰退，在 SeeD 毕业舞会上，Shumi 部落的旅馆里等等地方都能听到它的旋律。Julia 原来是 Deling City 酒吧里的钢琴师，拥有大批 FANS。每晚演奏时，她总能发现一个年轻的士兵 Laguna，静静的坐在酒吧的一角，微笑着看着她。

Whenever sang my songs
On the stage, on my own
Whenever said my words
Wishing they would be heard
I saw you smiling at me
Was it real or just my fantasy
You'd always be there in the corner
Of this tiny little bar

《Eyes On Me》本来只是 Julia 最爱的一首钢琴曲，她从未想过自己会成为歌手。但在某个夜晚，Julia 向 Laguna 敞开了心扉：“我看到了你的喜怒哀乐，你万般变化的表情。你的伤心，你的焦急......或者你深深的苦痛......还有你的笑容，你的脸庞，你的眼睛......你让我明白了一些事情......我觉得我能把它们写成一首歌。”

然而那个夜晚却是他们的永别。之后，Laguna 一行人又去了战场，而再没有返回。他从 Centra

的悬崖摔下，受了重伤，在 Winhill 小镇住了一年。在这期间，他和一直悉心照顾自己的 Raine 结了婚，他们的儿子就是后来的 Squall。在这一年里，Julia 虽然还在等待着 Laguna 的到来，但最终接受了 Caraway 上校的追求，他们的女儿就是后来的 Rinoa。之后 Julia 为《Eyes On Me》填了词，并作为歌手出道。

‟老一辈之间的缺憾要由他们的后代来填补么？为什么有情人难以终成眷属呢？″晓亮当时一直在思考这个问题。

恋爱的日子总是很快乐。莉莉的嗓门仍然很大，朋友聚会的时候，她总是个焦点；晓亮坐在她旁边，虽然总是一言不发，但脸上明显多了很多笑容。当然，晓亮更喜欢和莉莉单独在一起的时刻，因为那时候莉莉跟往常截然不同，温柔的像只小猫。

朋友聚会时通常会选择街机厅作为碰头地点。晓亮总是去的很早，然后和其他男生玩几盘 KOF 或侍魂。莉莉来了之后，有时候会坐到晓亮身边给他应援，由于她吵的让人无法安心，加上晓亮玩格斗游戏本就很厉害，所以和晓亮对战的经常接二连三的败阵；有时候莉莉觉得无聊，就会和‟神奇女侠″的其他两人玩些弱智的横板过关游戏，比如美少女战士之类。她们虽然很吵，但很受游戏厅老板们的欢迎，因为进街机厅的女孩本来就少，她们给店里提升了不少人气；另外，她们技术很差，买的币几分钟就玩完，不像晓亮这种人，一块钱 5 个币可以坐着玩一天。

有时聚会会选在某个朋友开的电脑室里，大家经常去给他照顾生意。不玩星际的时候，晓亮会参与 FIFA99 的联网对战，虽然那时 FIFA 相比实况足球很渣，但 10 个人混战的感觉很热闹；其他人玩星际或帝国时，莉莉就在晓亮旁边看他玩古墓丽影，或者两个人一起玩些叫不出名字的弱智游戏。有一次玩极品飞车，晓亮玩了 N 轮都拿不了第一，莉莉就嘲笑他说：

‟哎呀，你怎么那么菜。″

晓亮将玩家的名字改成莉莉的姓名拼音，然后说：‟这次我一定第一，信不信？″

结果那个赛道晓亮果然以一个车位的微弱优势夺得第一，莉莉看了做出小鸟依人状笑着倒在晓亮的肩膀上。晓亮对这个事件印象很深，因为他开始觉得，为了喜欢的人，原本不可能的事情都是可以做到的。

晓亮的歌唱的不错，大家一起去 KTV 的时候，其他人总要他给莉莉唱情歌。在寒冷的冬夜里，莉莉躺在他怀里，听他唱杜德伟的《情人》的情景，就像一部老式的水晶般的默片，温暖、清晰的如同昨日。

人说情歌总是老的好 走遍天涯海角忘不了
我说情人却是老的好 曾经沧海桑田分不了

这些上世纪末《老情歌》中的歌词，在节奏越来越快的现代社会里，已经变成了童话。正如 UC 高达里的名言‟你看到时代的眼泪了吗？″

当时，有句话很流行：‟每个人都是一段弧，能凑成一个圆的两个人是一对。″来自一篇很感人的网络小说。晓亮觉得这话很经典，他和莉莉在一起后，他感觉两个人性格很互补，自己开朗了很多，

莉莉在他心里印象也不再是那么大大咧咧，充满了小女人的味道。但是，后来他才明白，人的那段弧是不断变化的，或会伸长，或会缩短：作为持久的爱的一部分，必然是责任、理解和忍让。

莉莉的爱有时开始让晓亮喘不过气，她想多跟晓亮在一起，因为高考后很可能各奔东西，恋爱的时光总是非常短暂；晓亮自己是个不懂人情世故的人，有时候由于任性会做出让大家很尴尬的事，到后来会让莉莉来收拾残局，用她自己的话说"怎么你还是任性的像个小孩似的"，"我还想你照顾我呢，我可不想老像你妈一样照顾你。"两个人开始小小的争吵，然后又和好，然后又陷入争吵的循环。

时光如白驹过隙，转眼就到了高考。晓亮发挥的一般，去了南方的一所普通的大学；莉莉则留在本省的大学，两个人开始了交织着微小幸福和巨大痛苦的两地恋。从高中结束到分手开始，一共两年多的时间。

……

多年以后，有人问晓亮"当初你真的喜欢过莉莉吗？"他总是肯定的回答："恩，是我对不起她。我应该对她更好一点。"

也有同学曾在 QQ 上跟他说："你当初怎么会喜欢 XXX 呢？她跟你一点都不配。"他发火了，敲了一行字过去："你再说她不好，老子跟你翻脸！"

是啊，纵使分手时他有多么无情，多么让人不齿，他还是真真切切的爱过她，小心翼翼的牵过她的手，紧紧的抱过她，还是以他们之间的恋情为骄傲啊。她的音容笑貌，曾经那么真切的穿过他手指间的曲线，连同破碎的流年，洒落在他 17 岁的生命里。

Chapter 4

英语专四考试之后，同学们都在抱怨听力部分难以分辨的某个单词。

"那个 T 开头的单词是什么啊？""是不是 temple 啊？"……

晓亮如释重负的舒了一口气。"Timber，那不就是 Squall 和 Rinoa 第二次见面的那个小镇吗……"他当时想。

后来，全年级只有他拿到了听力部分的满分。

--"廷帕（Timber）的森林已经变了。"
--"那里还有猫头鹰。"

如果多年以后，FF8 的玩家在某处重见这句对白，会不会从心底涌起一种温暖的怀旧感呢？

为了游戏，选择英语作为专业，选择日语作为二外。从本科到研究生时代的漫长时光里，他从来不曾为了考试担忧，只是因为他比其他人都更热爱学习语言。高中时未能通关的 FF8，也在拥有了人生第一台电脑后顺利玩通。只是，一个人玩模拟器时再也无法找到高中时在街机厅或电脑室和朋友、

和她在一起大呼小叫的温馨感觉了。英语系的男生玩游戏的很少，他开始把车载斗量的精力投入和隔壁其他系男生连星际和 War3 之中。

“他们到底是什么时候开始爱上对方的呢？”晓亮看着屏幕上 Squall 背着昏迷不醒的 Rinoa 一步一步前行，觉得他们之间的爱情远没有他们的上一代那么细腻、那么让人遗憾，让人心疼。“是不是很多最初看上去很美好的事情，到了最后都会变得索然无味？”

见不到莉莉的日子里，他遇到了很多女生，闭上眼睛时每一个女孩都会闪现出很多场景，在他的记忆长河里一晃而过。他不喜欢装 X 的文学，但他可以陪着那个喜欢文学的女生听诗歌讲座；他不喜欢哈韩族，但他可以陪着那个喜欢 kangta 和张佑赫的女生去机场接 HOT；他不喜欢网游，但他可以陪着某个女生一起走过比奇和盟重，走过艾泽拉斯大陆的每个角落；他不喜欢出远门，但他可以陪着某位女生一起去桂林旅行；他不喜欢傻乎乎的跑步，但他可以陪着那个不爱说话的女生每天傍晚跑 10 圈才回宿舍；他不喜欢 BL，但他可以一边和某位同人女搓日料，一边微笑着听她跟自己说“男人的友情就是奸情”......

他喜欢陪着作为朋友的她们，即使没有爱情，但至少人生也有温暖的回忆；但他也从未想过爱上除了莉莉之外的女生，尽管见不到她会寂寞的发疯。

直到他遇到了静雯，一个跟薇神似的女孩......他连薇的那份一起，不可救药的爱上了她。

很难解释他当时爱上静雯的心情，但至少，是他背叛了莉莉。

在那段跟静雯相恋的不长的时光里，他会早早起来给她买好早饭，吃饭时会把好吃的都留给她；天冷的时候为她捂暖被窝，抱着容易手脚冰凉的她睡觉；总把手机放到触手可及的地方，她的短信和电话回慢了会很难过；她因为任性而随意说分手的时候，他的眼泪就忍不住往下掉；因为害怕她缺钱而在外面拼命的做家教和代课，想给她买很多东西，自己却可以半年不买一件衣服......晓亮从小到大没这么奋不顾身的爱过一个人。

他终于明白了莉莉原来有多爱他——就像他自己有多爱静雯一样。他也终于明白了他和莉莉分手时，莉莉是怎么样的心情——就像静雯告诉他，她想结婚，但他没有能力给她想要的一切，她决定嫁给年长自己 10 岁的离异中年男人时一样。

......

人的一辈子总会遇到三个人，一个是你最爱的人，一个是最爱你的人，第三个是一起过一辈子的人。

毕业后，晓亮孤身一人来到了南方某座沿海城市。他发誓，如果遇到第三个人，不会再让他的爱情败给物质。

他还有一个梦想，跟一帮志同道合的人一起，做个像 FF8 那么伟大的游戏。尽管很难，但是，人不能没有梦想的活着，特别是 80 后。

他在这座城市有很多原来的朋友，也看到了很多东西。

高中时代的某个朋友过生日时，在饭桌上谈笑风生，但一提起自己原来的感情，突然就泪流满面。他看着朋友的脸，感觉男人的心情曾经都如此相似。

大学时代认识的某个哥们跟他说：我还是学生时，给我女朋友钱包里塞钱，她发现了都退给我；我工作之后，身边的女人恨不得把我的钱包掏光。他拍拍哥们的肩说：我了解。

公司副总裁向女朋友求婚，将他们部门的同事都叫去钱柜做见证人。他想，在这种城市里，还是有这样的童话故事存在啊。

他已不再为静雯离开而难过，因为静雯只是做了在这个现实的社会对她而言最好的选择，况且她是真的爱过他。

但他有时候仍然会想起 17 岁那段热烈、喧闹、一尘不染的恋情。

--我想用我第一个月的工资为你买一颗戒指，因为我记忆里为你买的唯一一颗戒指只是 10 块的，可是你却感动得泣不成声；

--我想用我第二个月的工资为你买十套衣服，因为你省着钱给我买了好多衣服，而我只给你买过一件毛衣，还是你逼我买的，但你很高兴的穿着在朋友面前炫耀。

--我想用我第三个月的工资作为你的婚礼礼金，因为你为我做的实在太多，而我明白的实在太晚，请原谅我当初的任性，还有，一定要幸福。这样我才能坚强的、好好的活着。

晓亮一个人坐在租来的房子里，显示器的屏幕慢慢模糊，记忆却变得慢慢清晰。

他突然哭出声来。他知道 17 岁是永远不可能回来的。

可是，人生若只如初见。

我的生化危机编年史

pougu

伴随着 ED 的生化危机 5，还是直升飞机，还是黎明和大海，哪怕每次都些许不同，但是总依稀觉得面前的以生化危机之名的生化危机 5 却只有这个 ED 还仍然保留着一份来自原初生化危机的感觉。从 1997 年在同学家里第一次摸到 PS，结果遇见的就是大名鼎鼎的生化危机初代，回眸一笑的丧尸，走道里突然蹦出的狗，恶心到不行的怪物 —— 12 年以后，神定气闲的用了三发火箭筒把那个曾经很神定气闲的老威给轰成了残渣，随着老威凄惨的叫声沉入熔岩，婊子社也像清理生化残留一样算是彻底把三上时代的生化危机遗留给清洗一空了。

现在来看初代生化危机会觉得不堪入目，属于 DS 级别的 3D 画面，于是难以想象当初为什么会为了这些马赛克吓到夜不能寐。然而初代留给我最深刻印象却是生化危机历史上第一次也是唯一一次真人拍摄的 OP，对于初次在主机上看到如此精致真人播片，对于当时的我震撼程度完全不亚于后来看到老史的 FF8，小岛的 MGS1。可惜 PS 的手柄是在初玩的时候就被我吓的丢掉了，于是关于初代真正的补完还是在 PC 端。那些包含着背叛和阴谋的故事对于当时的我来说，完全不能理解，却只是用着修改器调出来的无限火箭筒，执着地一炮一炮做着毁灭者的美梦，在心悸中成长。

没过多久，生化危机 2 也发售了，可是兴致冲冲的我买来的正版却依旧不敢玩，以至于现在说起生化危机 2 来首先回忆起来的确是一条来自 PC 端的无限弹药秘籍，↑↑↓↓←→←→X ...... 当然最终还是憋不住玩了，可惜利昂和艾达的爱情，坚强不屈的克莱尔，哪怕是多段变身的 G 却都比不过那只做成"精美"CG 的莉卡噩梦，想必这一段剥了皮的利卡动画当初吓倒了不知道多少"勇敢"的少年，并且就如此在心目中确立了"恐怖游戏"的标杆。对我来说，也就是这一作开始将我培养成一个真正的生化危机死忠。

于是这个真正的生化危机死忠开始无比期待在 PS 上发售的生化危机 3，然后甚至在这部作品 PC 端发售的时候购入了祖国版的 Z 版和香港出版的官方攻略书，而也正是这个时候，婊子社为生化危机 3 绘制穿着蓝色小可爱和黑色迷你裙的 JILL 姐姐的立绘的性感与强力也一度成为了心目中女神形象。（可惜自从此作以后婊子社的画风开始偏美系，再也没有出现过生化危机 3 中这样的 JILL 的美御姐形象）生化危机 3 可以说是集成了生化危机系列 RACCOON 三部曲的集大成之作，尽管口碑和销量一直都没有 2 代要高，但是我觉得此作各个方面系统已经趋近于完美，那个属于"生化危机"标准的操作方式（左右是转向而不是平移现在操作起来感觉很便扭）也在本作达到了新的高度。（似乎是引入了紧急回避系统）甚至追加了系列最变态的敌人，也是本作的 BOSS —— 欧洲开发部开发的 NEMESIS，对于首次遇到的人来说，简直堪比死神一样的恐怖。由于初代的僵尸刺激和二代的利卡噩梦已经不再，生化危机 3 则是以不知道何时何地会窜出来的 NEMESIS 来演绎属于本作的恐怖，不过好歹是经历过初代二代洗礼的我则因为手头配搭了官方的攻略书导致了恐怖感大减，不过能够看着心目中女神攻城略地，横扫千尸，我也就已经很满足了。

之后是所谓的次世代大战，婊子社开始显示出婊子的本性，而生化危机系列则可悲地成为她劈腿最大的牺牲品，主机的升级换代导致的结果是生化危机 3 结束以后我失去了继续和生化危机系列同步

接触的机会，而已经一颗飞弹把 RACCOON 市轰成残渣的婊子社则开始控制不住已经暴走的剧情，将生化危机系列的带入了悲剧的深渊。

等到我再次开始重拾生化危机系列，已经是次世代的次世代的次世代，看着曾经因为杯具的 DC 而失去的维罗妮卡，因为杯具的 NGC 而失去的 RE1，因为杯具的三红姬和神姬三而只能望洋兴叹的生化危机 5，我感到……或许我已经不再有当初那份只对生化危机系列的爱了。

生化危机的故事也像脱缰的野马一样开始胡编乱造起来，从生化危机 3 结束之后，故事开始分成三条线进行，一条是活跃在光辉中的主角们，诸如一个人就冲进伞公司欧洲本部的克莱尔小姐，然后把伞公司幕后 BOSS 之一 Ashford 老家给炸成了废墟，顺手还搭上了一个南极分部；还比如克里斯和杰尔两个华丽地冲进了伞公司俄罗斯分部，就两个人两把手枪就把妄图东山再起的伞公司俄罗斯分部给灭了；还比如弱气到不行的瑞贝卡妹子误打误撞地跟一个杀人犯把 Umbrella 三巨头之一的黑历史 Marcus 博士给挖出来，顺便还把 Marcus 博士的基地给炸了个底朝天，而且不吃不喝不睡的瑞贝卡妹子炸完以后又只身投入到了炸洋馆的战斗中……那些生化危机的主角喜好破坏的恶趣味自此非但没有结束，反而愈演愈烈，紧接着就是利昂扮演美帝国主义份子跑去屠杀东欧社会主义广大群众，本以为利昂已经够绝了，但是没想到的是克里斯像个 3K 党一样跑去非洲把非洲人民也给杀了干净，甚至连那些手拿长矛的土著人都不放过，这些主角们到底是天使？还是恶魔？

在主角们光鲜亮丽的爆炸乐趣和屠杀史之下，是伞公司可怜到不行的被虐史，自从 Spenser 痛下杀手惹上了 Marcus，老马一气之下把 T 病毒撒了出来，干了不知道多少年生化防护的 Umbrella 就跟溃于蚁穴的千里之堤一样，全世界的分公司都开始出事，没事到处都是病毒泄漏，好歹南极找到地方开个分基地，结果没想到这都能被找到来了个窝里端。而事实证明曾经 NB 到说自己〝富可敌国〞的 Umbrella 三巨头死得一个比一个要惨，Marcus 倒是来了个速死，可惜结果掉进水蛭缸里〝返老还童〞，最后是被瑞贝卡妹子一炮轰进了地底下来了个同水蛭长眠；Ashford 更妙了，自己研究病毒把自己研究的挂了，可怜子女不孝，尸体被女儿关进罐子里每天靠注射病毒保持。可是自己女儿又不知道发了哪门子的疯也开始把自己关进罐子里每天靠注射病毒为生，偏偏唯一的儿子又是个性变态又是个变装癖，靠着每天 YY 自己的姐姐过着生不如死的日子，最后这三个人（已经不能算人了）也就被克莱尔妹子给轰成了渣渣；最后一个倒是生化危机系列从未出现过的 Spenser，我一直很心仪这个叫 Spenser 的老头，他的政治手腕和经济手腕也一直让我叹服（现在想起来，我之前曾经用过 SoulSpenser 的网名，这里用的 Spenser，确实是我很想继承这个老 Spenser 的才干）问题是生化危机 5 的剧情给我来了个当头一棒，原以为这个隐藏在 Umbrella 最深的幕后的老东西会是个阴险狡诈，老谋深算的人，结果被剧情证明为 Spenser 居然是一个老疯子，他想做的一切居然是搞什么全人类的进化，想成为新世界的神，可怜这老头为了伞公司辛苦一辈子，结果就被老威一爪子给穿胸而亡了。我一直在思考的问题，是 Umbrella 为什么那么想要制造 B·O·W？诸如像 hunters 这样的东西，一个就算有枪支使用经验的平民（克莱尔）也可以用警察局的武器干掉的 BOW 怎么投入到实战中？即便是完成度比较高的 Tyrant，在常规战争中坦克，火炮的威力之下也很难支撑，这些 B·O·W 攻击力太低，智能又完全不够，况且最大的问题是容易暴走，如果在战场上暴走了，反过来攻击己方又怎么办？虽然在战争中可能在初次作战时起到恐吓的作用，但是实际效能太弱了，Umbrella 制造的这些生物兵器全都是废物，还不如直接把 T 病毒投放到敌方军营起里效果来的明显。当然，NEMESIS，T-Veronica，T-A.L.O.S，G 等等最终决战兵器确实攻击力不俗，但是制作出来耗费过于巨大，与其作为兵器来使用结果被大型杀伤性武器

给干掉，还不如作为艺术品收藏起来办个博览会啥的......现在问题回到 Spenser 老爷子身上，您到底想要做什么的神？就算你把 T 病毒插遍全球，结果造了 60 亿个进化成新人类的 Tyrant 出来，这样的神比起有车有房有美女，想要啥有啥的富可敌国的大佬来有啥好开心的？果然我这样的贫民永远是无法理解那些所谓"有钱人"的想法的么。

还有最后的一条暗线的主角是大名鼎鼎的老威，这个贯穿生化危机历史的幕后黑手其实是 Spenser 搜集精壮的小男童计划的成功品，并在他的心中植入了"对 Spenser 的思念"这样的莫名其妙的东西（考虑"对 Spenser 的思念"导致那个没有后人的孤寡老头的悲惨结局，在此我开始不禁怀疑起 Spenser 的性倾向来）老威被 Spenser 从小抚养长大，然后又在适时的时候注入了改造过的 T 病毒，老威倒是真正符合 Spenser 人类进化的新人类标准，可惜好像进化的过了头反过来把主人给杀了。老威在初代上演的苦肉计成功以后，正式隐退幕后，但是威廉的 G 病毒，Ashford 的 T-Veronica 病毒，俄罗斯分部的 T-A.L.O.S，以及东欧的プラーガ，非洲的ウロボロス，这个神一样的男人就算自己出手也好，靠艾达也好，总之想尽办法能够把全世界的好东西都搞到手里来 ...... 甚至他还把女神 Jill 姐姐搞到手里来，甚至从她体内抽出了 T 病毒的抗体，并且把她改造成了自己的兵器，看不出来老威倒是一个惜香怜玉的人，还是他大概一直对 Jill 有点意思，其他的棋子他是用完就给一个"改造系病毒"就扔掉（包括 4 代里的 Jack Krauser，5 代的 Ricardo Irving，Excella Gionne）然后这些可怜的人就受到病毒影响变成再也回复不了的怪物，但是惟独只有 Jill 姐姐，这个曾经欲杀他而后快的女人居然被老威就这样放过了，既没变成丧尸，也没变成怪物，跟克里斯搏斗一番以后还改邪归正了？！（当然如果 Jill 变成怪物，婊子社是不是会给抗议信给淹没？）果然老威还是喜欢倔强一点的女人啊，利昂你的帽子颜色看起来有点绿了。

我一直以为在 Veronica 中出现的袭击岛上研究所的第三方势力就是生化危机 5 中的トライセル社，如果是的话就可以解释从初代开始艾达王作为トライセル社的间谍就开始服务了，当然官方暂时还没有给出一个真正的说明，我们暂且这样认定。这样想想，トライセル社真是用心良苦，除开 Marcus 博士和 William Birkin 是因为 Umbrella 的内耗而挂掉的，其他的事件都是由老威一手策划实施的（Marcus 博士也是老威策划的），从计划 Veronica 袭击案，到老威只身撞入俄罗斯分部干掉了 Colonel 大佐，然后派艾达夺取了プラーガ，最后色诱 Excella 搞到了ウロボロス，老威你简直就是 Umbrella 的掘墓人啊！！！可惜老威最后也受到"对 Spenser 的思念"的邪念的影响，开始也想要搞什么神啊，进化全人类的东西，（这回 60 亿全人类都是受プラーガ寄生的恶心玩意了......）甚至都不敢对老基友克里斯痛下杀手，结果呢，被爆破爱好者克里斯来了个陪了夫人（Jill)又折兵（ウロボロス），老威也最后只落得个机关算尽太聪明的杯具下场。

到此为止，生化危机到此为止的历史全部结束，而眼前 Umbrella 已经挂的很彻底了，老威现在也徜徉火海了，摆明出来的敌人都挂了，只有个艾达·王和不知所踪的 Hunk 还活着，老威挂了他收集的那么多好东西自然也全部落入トライセル社的手中，根据以上的分析，原来トライセル社你们才是真正的幕后黑手啊？？？！！！考虑到トライセル社还是 BSAA 的投资方，接下来的留给爆破爱好者主角们将会是些什么样的好戏呢？

我一直很喜欢收集查看生化危机里的各类文档，从而对整个故事有一个了解，那些收集到的充满了绝望感的文字，或者是来自于冷酷的带有抹杀命令的文书，都一步步地将生化危机的体验感不断加深。这其中最让我感到绝望和恐惧一篇应该是来自 RE1 里关于リサ・トレヴァー的那些文字，作

为整个生化危机系列最为悲惨的改造人，リサ・トレヴァー应该推为其首。生化危机系列设计的最为美学，复杂精巧的洋馆大屋的ジョージ・トレヴァー设计师在房屋被设计完成之后被杀害，然后他的妻子ジェシカ以及女儿リサ则被 Umbrella 公司进行了惨无人道的实验长达 20 年之久，然后变成了近乎于不死的怪物，喜欢剥除女性的人皮来装点自己。在 RE1 不断的战斗中，（即便是用火箭筒也杀不死她，堪称全系列小强）最后也没有死去，只是最后追着复活的老威逃跑的时候被吊灯压下地板上才跟着洋馆大屋一起炸成灰烬。リサ的故事反倒让人想起同样以此为卖点的《零》系列，当你通过那些血淋淋的照片看到这个悲惨的一家的故事时候，心中不由得产生起了一股很奇怪的感受。（生化危机 3 中的 NEMESIS 翻译为复仇女神，据说制造 NEMESIS 的原型就是这个杀不死的リサ）

另外一份记忆深刻的文档，倒是来自于 PS2 上的 Outbreak 系列的 2 代，作为生存体验式生化危机的最终作品，在其中的一个关卡名为"記憶"，我们可以通过故事以及文书了解到，原来一直在游戏进程中像寂静岭 2 的马桶头一样追杀主角们的人却是一个因爱发狂的男人。因为秘密接受 Umbrella 的贿赂做了 T 病毒实验的院长，因为过于担心因为得了重病自己的妻子将要死去于是也给她注射了 T 病毒实验，结果发生了可怕的结果自己的妻子仍旧死去了，但是这个深深爱着自己妻子的男人却在自己的妻子死去的地方发现了一颗小小的食肉植物，于是他开始丧心病狂爱上了这颗植物，并把他当做是自己的妻子，甚至还把路人引过来故意让他们变成这颗植物的饲料......一个人需要多大的爱，才能够达到这种疯狂的地步？这个狂气的故事在医院的大火中悲惨的结束，有时候我一直觉得比起正传里怎么被咬也不会变成丧尸，几乎人挡杀人，佛挡杀佛的主角们，倒还是 Outbreak 系列显得理性而又绝望，这是只有 Outbreak 系列才有的魅力，你不再是一个英雄，你只是一个手无寸铁，甚至随时都可以因为病毒而挂的普通人，这种体验是多么的刻骨铭心，只有面对随时随地的死亡的时候你才觉得生存是一件多么可贵的事情，这是 Outbreak 所教会给我们的。有时候整理杂物的时候我依然能看到家中依然珍藏着 Ubisoft 发售的祖国版 Z 版全套生化危机 1，2，3 还有一个 Gun survivor，不由得想起我曾经是一个如何狂热的生化危机 fans，而对于那份只有那时候的生化危机才有的"体验式恐怖"来说，现在眼前的生化 5 真是一个的面目全非之物，花了一些时间将生化危机 5 里的文档都阅读了一遍，在不由得感慨婊子社编剧江郎才尽的同时却也不能不感慨他们为了将所有的生化危机故事串联到一起花费了多大的心血，生化危机从一个悚然的恐怖游戏蜕变成华丽的好莱坞枪战片，或许对于婊子社来说，生化危机从商业上彻底得到了成功，但是对于那些仍然怀念着体验式恐怖的生化危机老人来说，却只能唱着雕栏玉砌应犹在，只是朱颜改的词调空悲切了。

人生若只如初见，何事秋风悲画扇。纪念我的十余载游戏历程

justforally

下个月就要出国做准备，继续完成我的学业了，带着许多的不舍和颇为沉重的心情，在此谨为自己十多年来的游戏人生做个纪念，顺便缅怀一下往昔的点点滴滴......

顺便感谢 A9 多年来带给我的林林总总，见证了我从一个游戏小白成长至今的过程（虽然至今还是很小白，O(∩_∩)O~），一直以来，A9 总是很多热心的朋友，总能在第一时间就给我的疑虑打一只有效地强心针。在此也希望 A9 越办越好。

一直很想为自己并不丰富多彩的游戏历程写下一篇札记，也好在空闲的时候可以静静回味一番。苦于一直无暇下笔，直至今日才付诸于行。

我生于 85 年的平安夜，一个很美好的日子，家中严父慈母，可以说人生的前二十载基本是在冰火两重的境遇中度过的，过着与 80 后类似却又颇有不同的生活。我的父亲对我非常严厉，以致小时候我根本无法像身边的小孩子一样去追去那些纯朴的快乐，尤为让我记忆深刻的是，小时候非常喜爱《七龙珠》和龙珠的闪闪卡，但是父亲的严苛使得我非但没办法在书摊花上 2.3 元买上一本回家慢慢回味，就连是好友送的闪闪卡，我也没办法贴在自己床头边......更甚者对我而言，那个年代的主流游戏机 FC，更是天方夜谭一般的存在。在 90 年代初期街机厅火红火热的阶段，每每放学回家我都会将视线转向游戏厅内，我太向往那种摆脱了学习重负之后恣情游玩的惬意了。但是同时在母亲的谆谆教诲下，也很怕自己沉迷于这种过分的快乐之中。

所以在很长的一段时间内，我都仅仅只是站在远处静静看着他人......直至现在回想起童年，都不得不沉湎于遗憾之中，毕竟在那个无忧无虑的年代，由于家庭过于严苛的管教，我与太多的快乐无缘，哪怕是有缘，也仅仅只能擦肩概叹。

自从开始念小学，母亲就辞去了工作全职照顾我，岁月如梭一晃就是十二年，照母亲的原话说就是怕我学坏，所以她宁肯放弃了她的兴趣和工作，一直默默地照顾着这个家庭直到我高三毕业。在如此高压的家教之下，我的成绩一直都是名列前茅，但是却一直都羡慕着身边那些平凡的同龄人。早在 93 年，我还在读小学二年级的时候，就在表哥家看到他玩着 FC 的坦克大战和马里奥，当时羡慕之情溢于言表，表哥也很疼我，每每去他家，他都很慷慨地拿出 FC，我俩心无杂念地坐在一起享受着那份浑然天成的满足和喜悦。但是很多次，都逃不过古板父亲的法眼，以至于表哥也没少被训斥......而那时也就寒暑假有空去表哥家串串门，基本还是当天去当天走，那短暂的游戏时间更是无异于望梅止渴，而且还越发刺激着我的兴趣。

到了 96 年，父母的管教开始有了丁点的松弛。在此之前，下午五点放学，六点之前是必须回到家的，中午更是必须睡午觉不得外出。自四年级开始，母亲对此有了很大的宽容，也许她也感到我的生活实在太压抑了！更是从这一年起，我开始疯狂地挥霍我的好奇心和学习天分。篮球足球乒乓球一样不落地跟身边的朋友们戏耍，也在很短的时间里认识了许许多多的同龄朋友，其中不少至今还有着密切的联系，正是受到这帮同龄好友的感染，我的童年才焕发出了应有的神采。还记得那个时候我特别喜欢变形金刚，出于父亲的坚决反对母亲总是不给我买，后来爷爷奶奶来我家住了半年，

那段时间我有事没事就爱拉着两老往玩具店跑，然而买了回去又怕被父亲发觉，所以总是找纸箱装起来藏在床底下，周末的时候还时不时带同学到家里欣赏自己的收藏......

跟身边的朋友越来越熟络，从最初时候分享贴纸、闪闪卡这些廉价的东西，渐渐地发展到后来串门去同学家里玩 FC 和 GB。那时身边最要好的朋友之一名叫小白（至今仍是我最好的朋友。因为当时《蜡笔小新》的热播，班上同学给他起的绰号。）小白的为人很豁达，很随和，在当时对于我们那个年纪的小孩子不少的奢侈品，他都很友好地拿出来一同分享。那时身边还有另外一位好朋友，叫贞，每天放学我们三人都是形影不离地一同回去，路上侃东侃西什么都说。小白的父母对他管教得比较松，而且两人工作都比较忙，使得小白的个人时间比我充裕太多（当时我可是极其羡慕啊......）。那时候到了寒暑假，小白的家基本成为了我们三人的基地大本营，每天中午准时一点整，我和贞都会去到他家里，开启 FC，迫不及待地就将 Konami 的《忍者神龟 3》的卡带放进去，然后一人一条命轮着玩，一直玩到五点回家。这是我人生第一个正式接触的游戏,它带给了我太多太多无法言喻的快乐，也是从 1996 年起，我正式与游戏结缘。同时也是因为这个游戏，在一次次一条命的时间中轮换着手柄，有过不舍，有过矛盾，有过吵嘴，有过不忿，但是点点滴滴更将那分纯真的快乐渲染得深刻彻底，使得快乐在我们三人之间不断地轮回着，并且在无止境地胀大......

那时，街机已经开始走向没落，家里附近有三家生意红火的租机厅，可以说基本上是 PS 和 SS 的天下。98 年起开始接触 FC 以外的主机，第一次在好友浩的带领下，和他进了街机厅玩上了 SS 的 KOF97，当时连怎么搓招都不会，只会乱按手柄上的拳脚键，自然是被老鸟同学浩轻松完虐，也是自那时起，开始了对 FTG 游戏的热爱，经常放学后直奔街机厅花 1 元钱买两个代币就上去打 KOF97，代币用完了绝不再买，看看高手过招就回家吃饭，一直以两枚代币为限，避免沉迷游戏，但是也因此强迫自己练就了一身过硬的技术，到了后来基本坐了上去就很难再被打下来，还不时帮新手们打打（呵呵，他爽我也爽 O(∩_∩)O~，一举两得啊！）。当时租机厅收费可不低，SS 和 PS 都是 5 元一小时，去租机的人里，有相当一部分是偷着父母的钱去的，很少有人用的是自己的零花钱，那时候还经常可以看到租机厅上演老妈老爸轮上藤条去找孩子的场面。那段时间里。只有在过年后一段时间里，母亲把部分压岁钱给我做零花，我才请得起好友去租机，平时都是好友请我的多。当时有事没事就爱往租机厅跑，不为别的，就是喜欢那种热闹气氛，在旁边看着别人打 KOF97 和恶魔城月下夜想曲，彷佛就是自己在玩一般悠然自得，运气好的时候还能蹭上一两场 KOF97。而且不时还能遇到同级的同学，就在一次次的照面之下，又交了不少好朋友，对游戏的热情也由于这个好友圈子的扩大而得到了极大的提升。终于在 99 年的寒假，母亲出乎意料地答应了给我买 FC，当然这时候 FC 已经没落了，但是我还是喜出望外欢欣鼓舞，整个假期在家里享受着马里奥、忍者神龟、双截龙、功夫猫、洛克人......给我带来的欢乐。当然还是趁着老爸不在家的时间玩的，自那时起我就练就了一身一心二用和手比音速的神功，一听到门口有老爸的脚步声，立马就以迅雷不及掩耳之速将 FC 收拾回房，然后把事先准备好的书本和作业拿出来摆样子 O(∩_∩)O 哈哈~。在余后的两年里，与好友们交换了不少经典的游戏，也从某些放弃了 FC 的达人手中以极低的价格买到了不少经典卡带，在自己享受 FC 经典的同时，也和好友们不时出入着租机厅，丰富着自己的游戏阅历。在 99 年夏天正式入手了一台薄 GB，几乎整个暑假都在研究着《口袋怪兽》，虽然完全看不懂整个游戏过程的任何一句对白......那躲在厕所里蹲着玩游戏，不蹲到腿发麻不出来的经历，想必是我们这一代玩家少不了的回忆吧......

在时代的推进以及身边众人耳濡目染之下，我渐渐地从 FC 阵营转向 PS 阵营，那时基本是 PS 和 SS 全盛的时期，优秀的游戏数不胜数。到了 2000 年的冬季，我终于说服母亲，买回了一台 PS 9002，但是当时已近初三，中考的压力很大，以至于游戏的时间非常少，基本上一星期能抽出

5 个小时玩游戏就相当奢侈了。不得不说的是，正是在这一年，我邂逅了我的 RPG 初恋--FF8，从此对 FF 系列的喜爱一发不可收拾。起初对日语版只能望问兴叹，后来入手了美版之后，基本上在每次玩的时候，身边都放着一本厚厚的英汉字典，游戏中一半的对白都是翻字典查单词才看明白的。这一年，我破了学校建校以来的一项竞赛纪录，在全国的物理奥林匹克竞赛里夺得了一等奖，当时全省也就只有我一人，风头一时无两，获得了申请省实验中学的名额；但是又正是这一年，中考马失前蹄以两分落榜，与省实验中学擦肩而过，唯有留在本校延续我的高中生涯；更是从这一年起，我的人生开始出现了扭曲。这一年，我的父亲做了很多件错事，其中一件错得令全家人都对他嗤之以鼻，更是使得我的人生出现了空前的阴霾，我开始害怕身边的人和事，开始变得沉默寡言，这一变就没再复原过，一直到了 03 年才有了明显的好转，也正是从这一年起，我和父亲的隔阂越来越深。

那段憋屈的时期，如果没有 PS 陪伴在我的身边，若不是它令我在游戏里暂时的放下现实中的残酷，我真的不知道怎样才能熬过去。整个中考的暑假，基本都是 FF8 和机战 α 陪我度过的，还记得由于 D 盘的质量问题，这两款游戏都是在多套备用盘轮流上阵的情况下通关的……同时也是那个夏天的 7 月 19 日，超人气大作 FF10 发售，那时候买不起 PS2，就准时去书店购入新出版的 UCG，一期不落地追着慕容非撰写的剧情小说，那凄美的故事深深牵动着我多愁善感的心。

2002 年，我深爱的奶奶走了，诸多不快的事情给我们这个还未能平静下来的家，又掀起了更高的一层浪，我的情绪彻底崩溃了。不知道自己为什么要面对那么多的苦楚，我才 16 岁啊！应该是风华正茂，挥斥方遒的大好时光啊！可是那时候，除了灰暗和消沉，我的人生什么都没有……

渐渐步入了高二，高强度的学习压力让我暂时忘了生活得苦闷不堪，这时候我用以痛制痛的极端方法，用埋头苦读来淹没生活中一切的情感，不论好坏，只求木然！这年寒假，为了 FF10 我用压岁钱买了 PS2 18000，精美的画面，凄美的剧情彷佛一下子把我带进了那个虚拟的世界之中，不需要理会现实到底还给我留了多少道劫难。这时我再也不甘心像 FF8 时代那样翻着字典看人物对话，尽管那时候我早已把 UCG 的剧情小说看得烂记于心，但是我还是希望能学会日语听着声优们每一句原汁原味的对白。于是那短短的一个月，除了玩游戏就是自学日语。然而自学的进度来的很慢，整整一个月的时间，只是对注音和基础语法有了最基本的认识而已。

寒假过后，学习的压力逼迫我不得不暂时将 PS2 封存起来，一心准备一年多之后的高考，在此期间，我基本每个月都会买上两本 UCG 来解渴，偶尔还是会去电玩店看看甚至是打上两把，也同时坚持着对日语的学习。这里还有一段有趣的事情，因为学校在乎升学率，年级长对学生早恋之类的事情都管得特别严，对于当时身在重点班的我们，更是苛刻的不像话。有事没事就进去教室抓抽烟的、搜刮手机和游戏机（多数是 GBA），有一次级长在我的桌子上翻出了我记日语的小纸条，竟然把我叫去办公室足足训了一节课……最后的一句尤其雷，竟然问我："你怎么没早恋？"事后班主任和英语老师又对我轮番施压，幸好成绩稳打稳扎她们也对我无可奈何。直到一次大学聚会，我的班主任还问我："你当初怎么没有选日语专业，后来还跑去英国了？"，当我告诉她，我是为了玩日式游戏的时候，把她雷了个彻底。

2002 年冬季，《忍 Shinobi》发售，作为 ACT 的爱好者我自然是没有禁住诱惑。每天下午放学回家吃过晚饭，都会抽出不到半个小时的时间来通一关，等到一同去上晚自习的好友在楼下喊我，才匆匆穿上鞋子箭步下楼……不知是否由于备战高考的日子实在是太苦了，难得的游戏时间都以追求极致的心情去享受着；还是得益于小时练就的神奇的手速，从上手到精通，《shinobi》并没有

花费我太多精力和时间。直到一年后《忍 Kunochi》发售，我已站在高三的起跑线上，时间少得可怜，但是我在依旧保持着成绩稳固提升的情况下，享受着每天晚饭后那 10 多分钟紧凑又奢侈的游戏时间。不负众望，这年高考我考出了相当惊人的成绩，毫无悬念地上了我的第一志愿，整个暑假过的相当轻松，鬼使神差不知道怎么地在电玩店里又买了一台 PS2 50006，整个暑假两台 PS2 轮流上阵负载 SO3DC 和 FF10......

2004 年 9 月，我正式步入了大学的殿堂。在去到北京的这家全国知名学府的第二个月开始，我有了更高的追求......然后在入学第 9 个月，成功地申请到了英国某知名高校的学位，两个月后正式漂洋过海。独在异乡为异客，且在极度严谨的教学机制下，很难抽出时间来碰游戏，有时间都去做 part-time 挣钱去了，直到大学第三年才抽出时间买了一台 NGC 和 PSP，但是很无奈，极其有限的闲暇时间还是大大限制了对游戏的热情。整个大学时代过得又充实又疲累，直到拿到荣誉学位那一刻，我的眼泪真的刷刷落下，根本不想去止住它，因为，我真的憋得太久，太久了......

毕业之后在英国见的第一份工作就成功了，待遇很好，而且在工作的半年多之后，又回到了祖国。彷佛一切阴霾都在逐渐退散。物质条件逐渐成熟，我基本是第一时间就完成了全系列主机的制霸，或许是想找回多年来遗失掉的游戏乐趣吧，但是游戏的时间还是少的相当可怜。买 wii 只匆忙通了《零 4》就封存了，老婆也不爱玩，按她的话说就是与其对着那屏幕做运动看着眼睛疼，还不如下去散散步来的舒服；买 xbox360 平时也就玩玩主流的枪车球，偶尔上上 live，然后老婆在一旁看着，不时还指点或是揶揄我几下；PS3 算是玩的最多的了，呃，应该说是看得最多贴切一些，在今年开始，基本都把主机装箱了，因为年初的一个项目一直把我累到了 5 月份才稍稍松的下来，回家吃过晚饭散完步回家，洗个澡就又要去处理那些繁复的工作文件，游戏的念头想都不敢想。后来因为工作强度太大，把身体累垮了弄得胃出血住院，自此之后老婆就不让再把工作带回家了，连想都不能想！于是乎从夏天起开始了每晚洗过澡之后就坐在大厅的沙发上，看着她玩小小大星球，不时还双人模式下，感觉彷佛真的轻松了不少，又觅回了一点童趣。

（10.28，今天更新帖子的时候发生了一桩悲剧，好不容易在编辑框几乎敲了两个小时的文档，提交后才发现断网了......满腔心血付诸东流！各位朋友切要引以为鉴啊！）

我与许多玩家不同，可以说，对于游戏，我抱着的不是溺爱之心，也不全是热爱之心，更多的是一种感恩的心情。

记得黎明的《两个人的烟火》中有这么一句歌词"一个人是快活，两个人才是生活"，回首我的人生前二十载单身过程，不快活比快活多了不知道多少倍，每每回到家中，第一时间感受到的，就是无形的压抑。小学四年级开始，我就开始习书法，背古文，练小提琴，虽然学校里还有其他像是奥数兴趣班什么的东西，但是跟这三座大山比起来，根本就是小巫见大巫。对于一个九岁的孩子，书法苦，古文更苦，小提琴更是苦上加苦！书法还好，认真些临摹就行了，哪怕是丢人也不至于丢得太尽然；但是古文就完全不同了，文言文可不同于唐诗，不似唐诗精短浅白，也不似唐诗易于记诵，背起来跟嚼木头一般枯燥乏味；小提琴更是可怕之至，一个星期去上三次课，每次听着乐理就想睡觉，基本是看着手中电子表的时间一秒一秒地过去等着下课，乐理课完了就是练习课，老师盯着母亲看着，又不得不认真。小提琴几乎是所有乐器里最难学的，它不像钢琴，有确切的键位让你琢磨，其所有都集中在了那简单的四根弦和运弓的技巧上，这可怕的四根弦，对我来说就犹如最恶毒的梦魇一般。它给我的手臂带来无数次酸楚，给我的心理造成过无数次的沮丧，所有的回忆都是如此历历在目......而那时候每逢下课回家（一般都是下午四点半），母亲接了我之后去菜市场买菜，

我就在外面等着她，那时市场外面正好有一个书摊，上面有很多漫画书，也有《电软》，我总是站在一边津津有味的看，然后惊叹于《电软》里那些精美的插画。直到母亲买完菜出来喊我，有时表现好，母亲还会给买上一本《七龙珠》或是《机器猫》。而那短暂的时间里，我完全是沉溺于一种童贞之中，是那静止着的游戏画面，带着我摆脱了现实的压抑，忘却了学习的苦恼和肩上的酸痛。而书法和古文，是在每周周末交差的，那时父亲在外地工作，回家的时间比较少，一般都是周六才能回来。而每到周六对我而言无异于世界末日，难得的周末，其他的孩子可以和父母一同出去逛街吃麦当劳，可以去游乐场玩机动游戏，但是我，却得憋在家中向父亲"交差"，将那周学会了的文言文背诵并解释给他听，然后再把每周写的 35 面书法（一天 5 面纸）给他看。不过和绝大多数孩子们一样，我也是那种临时抱佛脚，临阵再磨枪的主，所以经常被父亲问得哑口无言......但是，从小到大我真的没有埋怨过我的父亲，自 17 岁开始，我就铁下心一定要靠自己改变这种压抑的现实，我向往着自由自在的新生活。生活是自己的，不由得别人说了算，哪怕那人是我的父亲......虽然那些强加在我身上的苦楚，最终绝大部分都给我的人生带来了正面的效果，但是也正是它们，抹杀掉了我不少的可以触碰的快乐，所以时至今日，我都分不清楚，到底是值得，还是不值得......没有这些砥砺，我的人生到不了今时今日的高度；但是又正正是这些苦楚，令我的人生找不到几块值得去回首的快乐片段......

年纪渐长，到了小学五年级的时候，父亲由于工作越发忙碌，再也抽不出时间来像以往那样管教我，使我第一次感受到了解脱的滋味。我是家中的独子，也许也正是出于望子成龙的良苦用心，父亲一直都用着一种几近于"独裁"的方式来要求着我，虽然起到了不少正面的效果，但是也着实给我的人生添上了挥之不去的阴影。在得到了这种翘首以盼的解脱之时，我几乎是在挥霍着上天对我的怜悯，压抑多年的情感也迸发不息，但是却正是由于心锁的解开，压力重负一下子像是没了一样，无论是课内还是课外的学习全都突飞猛进。这时候，母亲察觉，也许放任我一下，比束缚着我更有效果。于是母亲睁只眼闭只眼，对我的生活管制有了明显的减少，零花钱给多了，闲暇时间给多了，甚至是父亲打电话回家问我的近况，母亲都巧妙地为我圆谎。明明跑去了同学家里玩，母亲会认真的说，还在看书做作业......为了我的任性，母亲与古板的父亲吵了不知多少回，而母亲给以我的宽容，也为我往后的人生指了一条明路。

接下去的日子里，我很顺利地升上了重点中学的初中部，也一直在重点班度过了短暂的三年时光。这三年在前篇已经介绍不少，这里就不再提及了。初中的三年，也是我游戏阅历增长得最快的三年。步入了十四、五岁的花季岁月，叛逆心理也随之而来，所幸在严苛的家教之下，没有犯下什么实质性的错误，就迎来了中国学子们尽皆谈虎色变的高中三年......尔后大学更是犹如白驹过隙，忽然而已。

纵观我二十余载的人生路，基本都是与游戏相左的。父亲的坚持认为玩物必丧志，一直以来都对此抱着极端排斥的心理；母亲也受传统观念的影响，对游戏抱有不小的偏见，认为它就是影响孩子学习的罪魁祸首，所幸的是，我身上从未上演过她担忧的事情。到了现在，母亲的观念也有了不小的变化，起码现在她会觉得，必要的舒缓一下生活得压力，游戏也有一定的正面价值；老婆不是个玩家，可以说是受了我的影响才正式接触 TV-game。她属于那种精明干练的女性，因此我明明无暇娱乐却时常购入新游戏的行为难免会被列入不明智消费的黑名单里。虽然这并未对家庭的经济造成任何压力......

难得我为人嫖赌饮荡抽样样不沾，却恰恰是爱玩游戏这一点成了家人眼中的不良嗜好，实在无语又悲剧......

最后借用一句古诗来结束这篇追忆--"人生若只如初见，何事秋风悲画扇。"，人生不如意十之八九，又怎堪凡事顺心，一切都如同最初邂逅时那般美好呢？

这些年的游戏，这些年的故事

依克西昂

这几天首尔下了场大雨，雨一连下了几天，后来雨停了，天也渐渐变凉了。换上衬衫和长裤的我准备去教室上课，看了看桌上的日历，已经是九月份了，又一个秋天来了。我走在宿舍到教室的路上，路很长很长，路边的树木似乎没有以前那么绿了，一片落叶从我身边飘过，慢慢地落在地上，此时的我感觉到了一丝凉意，秋天一年一年如约而至，任世事沧桑都不曾改变，但已经长大的我再回头看看自己走过的路，发现那个熟悉的自己已经改变了好多，现在的我还会像以前那样快乐么？我的四季还会都是绿色的么？我不知道，更不敢去想……

我是个喜欢怀旧的人，因为回忆过去美好的日子总是快乐的，特别是游戏的日子。其实最近七，八年走过的人生道路里所发生的事情都是可以用一个个游戏串连起来的。一个个游戏依次排起，排的好长好长，每个游戏都有她和玩她的人所共同经历的点点滴滴，这不就是每个用生命去热爱游戏的玩家的一生么？

在文章的最开始我想先介绍我的几位朋友，因为这个故事并不是我一个人的故事，而是我们大家的故事。这些年的游戏，这些年的人生是他们陪我走过的。

小棋　一个电玩模型店的老板，我认识他是在 99 年的夏天，那时候他刚刚接管一个模型店没多久，年龄也比现在的我大不了几岁，只能算是刚刚成为真正的大人吧。那时的我在上小学六年级，是个整天只知道玩的孩子。我第一次去他店里是为了买悠悠球，第一次的交易结束的很快，但不知为什么自从第一次去他店之后我就爱上了那里，经常光顾，几乎每星期都去，也买了不少模型玩具。小棋开始做游戏生意还是因为我拜托他给我弄游戏机开始的。后来我长大了，除了游戏其他的都不关心了，也就再也没从他的店里买过模型，小棋的店也基本是以游戏为主了，我去他店的次数越来越频繁，去了也不买东西，最多就是买几张 PS2 游戏，我们更多的是在他没有生意的时候聊天，聊游戏心得，聊所有想到的东西，再后来寒暑假我都基本天天往那里跑，小棋的店成了我们几个热爱游戏的朋友的聚会地点，小棋和我也不知从什么时候开始成为了朋友，他对我来说不再是游戏店陌生的老板，而我对他来说也不再是一个来买东西的小朋友了。

芸　我所有爱游戏的朋友中唯一一个年龄比我小的，虽然和我同级，但比我小一岁，打扮很男性化，只是身材和长像让人不得不把她归入女孩子里。她喜欢游戏，但不是特别喜欢，更谈不上爱，对动漫的着迷程度倒是很高，也喜欢有空去小棋那里玩，我们就是在小棋的店里认识的，至于是什么时候记不太清了，大概是初二的时候吧，后来不知不觉就变的很要好了，她还经常去我家看我打游戏，或陪我干别的什么，和我一样，她也喜欢和小棋开玩笑。我们初中不在一所学校，但后来却有缘上了同一所高中，从初 2 到高 3 我和她走的都是很近的，但高三时因为她学习不太好，而她的母亲又是教师管她管的比较严，所以她去游戏店的机会变的越来越少，高考完后我们的联系已经很少了，我去济南上大学后就和她完全失去了联系，先在我也有一年多没见她了。不过最近我回国去小棋游戏店的时候遇见过她一次，她还像以前一样的男性化打扮，可能是要和父母出去，所以没有和我说话，只是向我打了个招呼就上了一辆汽车。认识她很多年了，想对她说声谢谢，谢谢她一直陪我玩游戏，谢谢她的照顾，我从内心最深处祝福她能幸福，永远幸福。

博爷　我最好的朋友，我的成长受他的影响很大，因为我的整个高中时代几乎是和他玩着走过来的。博爷长的不高，但非常壮实，以前练过散打，每次我们在游戏或其他地方有不同意见时，他总以暴力威胁让我同意他的观点，有点不爽，但时间久了，早就已经习惯了。博爷是个泡 MM 的高手，

虽然我认识他的时候他已经对女孩不那么感兴趣了，可就在不感兴趣的情况下博爷这几年的时间里光我知道的女朋友他就换了七，八个了，可能还有大批我不知道的。最近一年多博爷对女孩的兴趣好像又回来了，三天两头都在电话上对我说他又认识了个女孩是如何如何漂亮。我和博爷第二次见面才成为朋友，人这一生能见对方两次面并对对方有印像的机会不多，除非第一次见面就成为朋友说好以后再联系，所以我和博爷算是很有缘了。我们因为游戏认识了彼此，因为一起玩真三国无双 3 猛将传成为了好朋友，我永远也忘不了当年和博爷在一起双打真三国无双 3 猛将传拿 11 级武器的日子。

鹏　一个喜欢游戏的年轻人，他的特点是遇到自己喜欢的游戏就死命研究到底，所以他的 ACT 水平是我认识的朋友中最高的，其中鬼泣 3，女忍，鬼武者 3 已经完全是达人水平了，而且不管是什么 ACT，就算初次上手都能玩的有模有样，属于游戏玩家中的强者。我和他因为鬼武者，真三国无双等共同喜欢的游戏经常在一起讨论，很谈的来，他也经常去我家研究游戏，而且总是玩到深夜才回家。

宋无解 当年高分考入北京航空航天大学的高材生，非常聪明，只是因为身体方面的原因不得不退学回家，这本来是件令人无法接受的事，可他却面对的很从容，没有表现出太多的失落以及我们平常经常见到的因为失败而自暴自弃。宋无解同样喜欢游戏，但玩的不好，不过玩 AVG 游戏时的解谜水平是一流的，这和他的高智商有着很大的关系。宋无解喜欢看书，特别是小说，而且看过的书所讲的大体意思他能一直记在脑海中不忘，所以他的知识面很广，我们有什么不懂的问题都去问他，每次都能得到满意的答复。另外，他的搞笑水平及数落人的水平是一流的，对我也会采取说不过就动用暴力不讲理的无耻战术，因此我也经常遭到他的迫害。

胖子　一个游戏专卖店的老板，店面就在小棋店的对面，即出售主机又开着机厅，我因为迷恋生化 2 但又因没有 PS 主机经常去他店里玩，玩着玩着跟他就变得熟了。胖子是个幽默的老板，每次要他办什么事总是不答应，可一见到钱态度立马就变，转脸就说一切没问题，而且还面带令人忍俊的笑，很强大，绝对 JS 的典范。我也从他那买过一些东西，其中最大件的就是 NGC+生化 1 复刻版了，后来他因为给新 PS2 换组装光头弄的信誉不太好，没什么人去他店买东西了，最后就干脆放弃游戏干别的了。现在好象是在搞房屋中介，我也有近两年没见他了。

风哥　医学院毕业，喜欢游戏，我上初中时和他走得很近，帮我解决了不少游戏方面的问题，当年真三国无双 2 的攻略还是他陪我去网吧查的。他是我的好朋友，虽然最近几年因为去了家知名药店工作见面的机会变得很少了，但我始终还清楚的记得以前我们在一起玩耍的日子，我要谢谢他从来都把我当一个好朋友，而不是一个孩子。

鬼武者

老实说我的第一台 PS2 并不是在 2002 年买的，而是在 2000 年末，型号是 15000 型。我的第一台 PS2 是小棋从广州给我进的，当时那边的商家号称已经加装了完美 IC，可我并不清楚到底装的是什么。说来有些搞笑，当时我和小棋什么也不懂，买主机的时候连一张碟片也没进，因此主机 IC 的性能也就无法得到测试，不过可以肯定的是 PS 的散装光盘游戏是可以玩的。我在这台 PS2 上通关的游戏只有鬼武者一个，鬼武者通关后我便把这个主机借给了一个朋友，那个朋友拿到我的主机后搬了家，我再也没有找到他，因为和这台

PS2 所经历的游戏不多，所以我一直没有把他算做我的第一台 PS2。

2001 年的我是个刚上初二的小朋友，家里也没上网，对游戏的了解仅限于从电子游戏软件中看到的消息，那时的电软还是黑白页，我最喜欢的版块是新作介绍和龙哥热线。因为我的 PS2 上没有游戏，所以我跑遍了整个城市寻找 PS2 散装光盘的踪迹，在位于小商品城的一家店里我找到了传说中的 PS2 散装光盘游戏，当时一买就是好几张，是什么已经记不清了，反正有张铁拳 TT。回家后用新买的游戏试了试机，果然和我想的一样 PS2 完全读不出这些刻录的碟片，我下定决心买张正版。

挑正版这件事可真是难为坏了我，我在最近几期的电软上翻来翻去最终也没有决定买哪一张，最后干脆对小商品城的老版说从广州进个最热门的 PS2 游戏，几天后鬼武者顺利到了我的手里。

我接过游戏看着名字很眼熟，再仔细想了想，这不正是前几期电软上多次介绍的 CAPCOM 全新 AVG 大作么，当时一股买对游戏的兴奋让我激动不已。

游戏到手的当天我就回家开始了攻略，当时也不知道看攻略，就是边摸索系统边往下进行剧情，系列的精华一闪当时也完全不知道，就是一味的硬砍+防御，不过这样已经让我大呼过瘾了了，舞雷刀的鬼战术放起来也相当爽快。后来游戏进行到一个类似华容道的迷题时被卡住了，因为我不得解迷的要领始终无法通过，最后不得不去求助于小棋。小棋的店里那时也已经进了一台 PS2，一来自己玩，二来可以当展示机撑门面，要知道那时候的 PS2 还是很稀少的，店里如过有 PS2 的话能吸引不少人来一睹神机芳容。游戏给了王征后，他试了没几次就把那个迷题给过了，后来的攻略就基本没被卡住了，只要合理的运用鬼战术以及防御，普通难度很好通过的。我在打杂兵的时候偶尔还能蒙出个一闪来，当时也不知道是怎么出的，还以为是会心一击什么的，现在想想都觉得那时候很傻。

鬼武者是 PS2 主机前期一款难得的 AVG 大作，打击感很强，CG 动画非常细腻，左马介的头部建模已经和现实中的金城武颇为相似了。个人感觉就算没有一闪鬼武者都是一款好游戏，更何况再加上爽快的一闪和弹一闪，使游戏更加爽快奈玩，因此鬼武者绝对有让我们反复挑战的魅力。

资料

2001 年 1 月 25 日，CAPCOM 的 AVG 大作《鬼武者》发售，本作是以日本战国时代为背景的游戏，但并没有依照史实，以织田信长为首的敌方角色全部魔化，而主角明智左马介也因为拥有"鬼之胧手"而拥有了鬼之力，为救自己的爱人向魔王信长发起了挑战。因为以国际巨星金成武的形像来制作明智左马介这一形像，因此从本作公布之初就受到了广泛关注。由于极高的画面素质，创新的系统和以战国为背景的优秀剧情，《鬼武者》的销量很快突破了 100 万，本作更是有幸成为了 PS2 上第一个突破 100 万套大关的游戏（2002 年 CAPCOM 公布鬼武者的销量突破了 200 万套，其中日本 110 万套，美国 62 万套，欧洲 29 万套）。

PLAY STATION 编年史

真三国无双 2

第一次见真三过无双 2 还是在胖子那里，我每次去都看见他在用关羽打故事模式的第一关黄巾之乱，有一次我好奇他为什么不换其他关卡玩玩，他无奈的指了指记忆卡差槽，我这才发现他的记忆卡没了，他说送给一朋友了，我估计他八成是把那记忆卡当新的给卖掉了。第一次看真三国无双 2 感觉画面真不错，关羽大刀一挥就扫倒了一大片杂兵，无双槽满后放的那 360 度大风车无双也挺过瘾的，于是决定买一张回家玩玩，没想到一玩就是将近一年，正是因为真三国无双 2 我爱上了光荣的无双系列，以后的每款作品及其猛将传我的游戏时间都在 100 小时左右。

一开始游戏我用的也是关羽，普通难度对于白板关羽以及一个无双菜鸟来说稍微难点，但还能勉强坚持，不过到第四关夷陵之战的时候我被卡住了，吴军几位大将的攻防都很高，我的关羽开始吃不消了，再加上加血道具出现的少，老是被甘宁和吕蒙合伙干掉。其实 2 代哪里都好，拖慢以及人物丢失也可以忍受，只是只要被对方武将打倒离开自己的视线后敌方武将就会加血让我受不了，每次眼看就要磨死敌人了，可一个不注意被打倒的话就会见到华丽的加血场面，敌方武将的血槽一加就是半管，真让人有种摔手柄的冲动。因为实在过不了，我无奈之下翻开了电软，在游戏研究及游戏秘技里看到了最强武器拿法及全关卡全人物出现的密技。得到全人物后我第一个想用的角色是吕布，小时候不就老听大人说人中吕布，马中赤兔嘛。试了试吕布果然好用，虽然只有 2 级武器，但攻击已经没有什么破绽了，我在普通难度的虎牢关打了 2 仗，又去石亭谋略打了两仗，拿到了吕奉先的 3 级武器方天画戟，实力何止倍增。方天画戟拿到后根据电软上说的方法在虎牢关拿到了吕布的 4 级武器无双方天戟，虽然难度不高，但还是很有成就感的。后来我就先让新人去简单的石亭打两关，然后再进行普通难度的故事模式，故事模式通关后就去拿 4 级武器，就这样渐渐把真三国无双 2 完美了。

玩真三国无双 2 时候家里没上网，我的电软里也没有全人物 4 级武器的拿法，所以我只能去网吧查找攻略。说来惭愧，我当时是个电脑盲，连从百度搜索攻略都不会，还是叫风哥和我一起去查的，风哥帮我找到攻略后我就拿出纸和笔慢慢的记，记着记着就忘记了时间，风哥等腻了就自己回去了，我全抄完的时候已经是晚上 9 点多了，一个人骑着自行车从大老远的网吧回家，回家后还没能歇歇就又挨了老爸一顿骂，虽然有点累，被骂的也有点惨，但一想到可以拿齐全人物的 4 级武器心里实在是开心极了。

最后再透露一个我玩真三国无双 2 时的趣事，大家都知道 C 攻击是三国无双的精髓，熟练运用也是打好无双的基础，可我刚拿到游戏时是不知道 C 攻击的存在的，一直是在用普通攻击硬砍，后来拿到吕布的最强武器后，改用赵云时才在一个偶然的机会下发现 C 攻击的存在，当时的第一感觉就是 C 攻击真是超华丽啊。就因为发现了一个 C 攻击我高兴的一晚上都没睡好觉，想想那段日子，虽然有点傻，但却得到了无可代替的快乐。

后来在电软上看到真三国无双 2 出了猛将传，我狠了狠心叫胖子给我进了张正版猛将传。当时我的机器已经换成了 35000 型，但完美 IC 还没出来，我用的是金手指引导碟 IC，因此由于没有 2 代的正版，我最终都没能实现 2 代与猛将传的连动。在攻略猛将传的时候，我把几乎所有不用连动就可以拿到的五级武器以及新增特殊道具都拿到了，护卫兵也都练到最强以及拿到了最强武器，不过董卓的五级武器我始终没有拿到手，记得是在五丈原之战，也不知是攻略的问题还是操作原因，反正试了几遍都没成功，结果到今天也还是没有拿到，算是个小小的遗憾。后来真三国无双 2 出了中文配音版，感觉有点搞笑，特别是武将放真无双乱舞的时候说的话，好几次都笑翻了。

胖子当年卖给我的那张猛将赚是 400 多元，后来我自己开始卖游戏碟后才发现猛将传的售价竟那么便宜，顿时感觉当年真傻，挨了胖子的宰还对他感恩带德。我收藏游戏是从最近几年才开始的，开始收藏游戏前我曾经因为缺少买主机的资金处理过自己的正版游戏，当时我所有的 PS2 正版几乎全都卖给小棋了，惟有这张猛将传保留到了今天，也算与我有缘吧。

最终幻想 X

如果我问 PS2 上最强的 ACT 作品是什么，会有人回答鬼泣，会有人回答忍系列，还会回答战神，我想永远都不会有一个统一的答案，所以 PS2 上的 ACT 游戏，不管多么强大，只能被称做 PS2 上的最强 ACT 游戏之一，但如果我问 PS2 上的最强 RPG 是什么，我想所有玩家都会回答一个游戏的名字——FINAL FANTASY X。是的，FFX 的确有这么大的魅力，她永远无愧于 PS2 最强 RPG 之名。

2001 年 FFX 发售，当时的 FFX 不管是 CG 动画还是即使演算，不管是场景还是人物刻画都代表了业界最强水平，我想经历过当年 FFX 发售时候的玩家都被这款梦幻般的 RPG 或多或少的感动了一把吧。

早在 FFX 发售以前我就在电软赠送的 TGS 展现场录象上见过其试玩影象，我还清楚的记得那段影像里有 Yuna 为 Kilica 岛上死去的居民进行异界送仪式的 CG，画面中的 Yuan 好美好美，美得简直令人窒息。

说来惭愧，我第一次玩 FFX 是在 2002 年的春天，版本是刚发售不久的国际版。有一次我去胖子店里，发现胖子在玩一款画面特别漂亮的游戏，走到近处一看才知道是 FFX，我看了看 PS2 旁边的包装，竟然还是张正版，胖子说那是 FFX 国际版，很好玩，因为他的记忆卡卖出去后不舍得开新的，还问我借记忆卡，我当时是借出去的容易，可要回来却费了不少工夫。虽然当时看到 FFX 的画面我心动了，但因为还是很相信 SEGA 能摆脱困境的我一直没有去碰这款梦幻般的 RPG 作品。

2002 年夏天，我上初二下学期，小棋在那个时候疯狂的迷上了 FFX，我每次去他店里玩时总是看到他在认真的玩着。芸星期天有空也会去看小棋玩 FFX，芸有个爱好，喜欢看别人打 RPG，一边看着欣赏剧情，一边对游戏进行着评价，虽然有一点烦，但时间长了早就习惯了有她在身边看着我们游戏。王征玩 FFX 的时候同样没有攻略看，因此打到游戏终盘也没能找到 HP 界限突破的方法以及如何改造七曜武器，不过他还是很执着的练着等级，最后游戏时间 100 多小时，盘都走完一遍了，可始终未能打过 Besaid 寺院的第一个暗黑召唤兽 Valefor。当时王征已在 FFX 的世界各地发现了好多暗黑召唤兽，但对那时的我们来说这些 BOSS 简直就是传说+秒杀级的，打败它们只是个梦想而已。

就这么看小棋玩了一个多月的 FFX，我终于受不了这款游戏性超高，画面亮丽的 RPG 的诱惑，在初 2 即将结束的时候购入了一张 FFX 国际版，开始了我的 FF 旅程。FFX 是我接触的第一

款 FF 系列作品，从 FFX 开始，我爱上了这个伟大的系列，并在以后的日子里补玩了 FFX 之前的几款 PS 上的系列作品，感觉这个系列的确是梦幻般的存在。

最终幻想 X 的等级提升方式为独特的晶球盘系统，游戏角色的等级提升不再是传统 RPG 那样的升级式，角色的能力提升一程不变，而是让玩家利用走晶球盘自行选择角色的成长路线，这种全新的升级系统得到了所有 RPG 玩家的一致好评。当然，晶球盘的走法虽然可以自行选择，但晶球盘上还是提供了正常游戏下各个角色走盘的最佳方案，这导致玩家在自由走盘时会受到一定限制，不过国际版中新加入的晶球盘很好的解决了这个问题，角色的晶球盘走法几乎是随心所欲，如果不追求最完美改盘的话，选择新晶球盘的乐趣会更多。游戏中各个 BOSS 的打法有很多种，暗黑召唤兽以及小 P 等超强隐藏 BOSS 的加入也让 FFX 国际版充满了挑战性，再加上为了挑战隐藏 BOSS 的训练场打怪改盘，七曜武器的制作，FFX 的耐玩度可以说是空前的，就算只想完美通关一遍，对于新人来说至少也要 250 个小时。游戏的剧情也没有什么好说的，一个字——经典（某蛙：你丫的没学过数学？抽飞）

男女主角背负的拯救整个世界的宿命让我们在进行游戏时的心总是沉重的，虽然男女主人公的爱情让这个注定不能完美的故事有了几分欢笑，快乐及唯美，可最后的结果却是怎么也无法令人接受，也许正是最后那有缘无份的凄美结局让所有玩家永远记住了 FFX，就像当年记住 FFVII 一样。

将 FFX 拿回家后我在短短的三天时间里就把游戏进行到了登山洞窟，不过登山洞窟外的 BOSS 圣地守护兽我却怎么也过不了，虽然之前的 Seymour 第二形态也让我费了不少事，可换换打法后总算还是通过了，但这个像白色老虎一样的圣地守护兽我不管打多少遍还是无法将其击败，没办法，我只能求助小棋。来到小棋店里，他看了看我的晶球盘说盘走错了，他和我讲了下晶球盘的走法以及现在看来并不是很对但对当时的我很有用的 BOSS 战心得，经过一小时的练级和休整，我轻松的击败了圣地守护兽，后来的攻略除了 Yunalesca 外基本都是一遍过的，再没遇上什么麻烦。游戏到终盘我也遇到了和小棋一样的问题，改完盘后无法提升实力，怎么也无法通过 Besaid 寺院的第一个暗黑召唤兽 Valefor，我和小棋想了不少办法，尝试改出了很多种武器，可始终不行，最后只得去网上找攻略。

我去了国内最有名的 FF 专题网站天幻社，这才发现 FFX 的世界里竟有如此多的隐藏要素，可无奈要素有几十页的篇幅，我恐怕抄到天亮也抄不完，只好找小棋想办法，他说可以去朋友那里打印，不过朋友那没有打印机比较麻烦，我便友情提供了家里那台古董级打印机。后来打印成功了，不过是用彩色墨盒，黑色墨盒据说因为年代太久已经挂掉了。有了攻略游戏的进展突飞猛进，连改盘到挑战完小 P 也就只用了两个星期的时间，不过完美一遍后我又打了好多遍，不改盘通关什么的也试了，用各种手段虐小 P，最快通关等等等等都玩过了，FFX 算是我到现在为止研究最透彻的一款 RPG，当然和 A9 上的某些强人比还是差一大截。我最后一遍玩 FFX 走的是完美路线，完美改盘以及全 BOSS 挑战完毕总共用了 135 个小时，是本人的最快成绩。

资料

2001 年 7 月 19 日，Square 在 PS2 平台上推出的首款 FF 正统续作《FINAL FANTASY X》在日本本土发卖，这款情节曲折感人至深的 RPG 全球共卖出了 750 万份，至今仍是很多 FF 迷及 RPG 爱好者心中的最强 RPG，此款作品对我而言意义十分重大，这么多年过去了 FFX 在我心中的地位一直是最高的，当年 400 个小时的奋战让我永远无法忘记。对于从 PS2 时代才开始玩游戏的人来说 FFX 是他们认识 RPG 的第一步，在他们心中 FFX 就像老玩家心中的 FFVII 一样伟大，只不过 FFX 并不仅仅是因为初次相遇是最美的这一理由被玩家铭记，就游戏本身而言不管是画面，剧情，系统，音乐都堪称完美，仅凭这些本作就应当得到所有人的尊敬。

本作因为对应 PS2，因此画面较前几作来说有了质的飞越，画面清新亮丽，大部分场景已完全 3D 化，以前必需用 CG 表现的剧情现在可以用即时演算代替，就连人物的面部表情也能很好的表现出来。战斗行动顺续为可视，代替 ATB 的根据速度和行动内容计算出可以行动的时间，决定行动顺序的 CTB 系统，战斗中可随时换人，获得 AP 完成晶球盘代替升极等等要素都标致着 FF 的不断创新。当然，在 FFX 所有优点中最让人无法忘却的就是男女主角那一段感人至深的爱情故事，主角一行打败了 Seymour 逃出圣贝贝鲁宫后来到了 Macalania 森林，那是一个静静的夜晚，尤娜站在水中，漫天的幻光虫把湖水映的那么美，但尤娜发现自己的信仰和追求只是一个骗局，尤娜心情极其底落，那时候的她甚至不知道以后这条坚难的路该不该走下去，就在此时提达拥住尤娜，轻轻的吻了下去，此时的尤娜既幸福又对未来充满了希望，就算所有人都离她而去，就算世界马上要毁灭，至少还有他在身边。

PLAYSTATION 编年史

最终幻想 X 日本国民级 RPG 最终幻想系列在 PS2 上的首部作品，画面清新亮丽，大部分场景已完全 3D 化，以前必需用 CG 表现的剧情现在可以用即时演算代替，就连人物的面部表情也能很好的表现出来。战斗行动顺续可视化，代替 ATB 的根据速度和行动内容计算出可以行动的时间，决定行动顺序的 CTB 系统，战斗中可随时换人，获得 AP 完成晶球盘代替升级等等创新设定非常吸引人。全球 750 万份的销量也足见本作在玩家心目中的地位。提达和尤娜那段凄美的爱情故事成为 RPG 中不朽的经典，虽然最后两个彼此深爱着对方的恋人不能在一起，但他们的心里永远爱着对方，直到永远。FFX 的小游戏大部分都跟最强的七曜武器的获得有关，因此小游戏就成了玩家们必需攻克的难点，这些小游戏都非常有意思，但大部分都难的令人发指，极其考验玩家的耐心和毅力。水球是所有小游戏中系统最完善的，完全可以独立出来单独卖，挑战性也很强，算是游戏给 FF 迷们的一个意外惊喜。另外国际版中新加入的隐藏 BOSS 超强，极具挑战性。

文

学组新年游戏评测

寄语在风中
游荡在心中
是你带来云彩的明天和那急促的脚步声

在那月光闪烁的镜中
那是我颤动的心
流动的繁星像那洒落的饱含柔情的眼泪

依偎在你的怀中
恍若夜晚依稀的梦

风停了
那是你温柔的昵语
在幻云破碎的明天传来的遥远的声音

月光似水的镜中流动的心
就像那闪动的星星
流淌出难以掩藏的泪水

抚摸你熟悉的面容
恍若清晨美好的梦

多美好啊

如果两人能够携手同行
是的
只想和你同行
携手漫步在属于你的街道上

素敌だね

鬼武者 2

我真正认识鬼武者一闪的精髓是从鬼武者 2 开始的。记得很清楚是初三的时候，初三我的学习生活很简单，白天在学校学习，晚上回家打游戏，初三记得是国家喊素质教育最凶的一年，所以就算是面临升学的我们周末都有一天半的休息时间，又由于我初中一直处于不学习状态，所以放假时间及晚上的时间都百分百的投入到了游戏中。初三我的生活是这样的，因为 PS2 在 2002 年末已经非常成熟，所以几乎每周都会有新游戏推出，我每个星期六中午放学后都会骑车到胖子的游戏店（小棋开始卖游戏后我就改成了去小棋店买了）看看是否有新出的游戏，买到喜欢的游戏后就利用周末拼命玩，只要不是 RPG，一般周六拿到游戏周一上学前就已经通关了，这种生活方式一直持续到初中毕业。

有一次我去胖子店挑盘，胖子正在玩着什么，我上前一看一眼就认出了那是我期待以久的鬼武者 2，我去的时候正好有客人来，胖子把手柄给了我，自己去招呼客人了。我接过手柄后剧情已经到了鬼岛，我用半下午的时间从鬼岛一直打到通关。拿到游戏后我从电软上知道了一闪的存在，试了试之后发现对于低等级杂兵来说一闪发动时机非常好掌握，闪高等级大型幻魔也非常有意思，需要摸清幻魔的所有攻击套路才能做到轻松一闪，不过因为一闪时机只是一瞬，所以失误也还是经常有的，高难度下玩一闪的话，一不小心就会被挂掉。将鬼武者 2 的普通难度以及难难度通关数遍后我就封盘了，直到初三暑假从网上看到所有人物剧情达成率均 100%后小谷会有超性感的换装我才又重新燃起了游戏的动力。

初三暑假我为了抄下鬼武者 2 的送礼提升好感度以及如何将全人物剧情达成率均 100%的攻略泡了两天网吧，这两天芸经常过去陪我，还给我买冷饮，很快乐的一段日子。

就在前不久我回国的时候又在小棋店里打了一遍鬼武者 2，全是用一闪过的，鹏在一边看我打并提出一些打法上的意见，四年后再玩这个游戏还是那么亲切，布袋大哥的主题曲依然那么劲暴，让人有种想一边听一边扁他的感觉。

玩鬼武者系列到现在我得出了一个结论，有刀的幻魔最好闪，我一定能闪。

暗黑编年史

这款游戏我通关了三遍，刚开始接触时的两遍和去年偶尔怀旧时的一遍，暗黑编年史与 FFX 一样是我最爱的 RPG 之一，在我心中有无法替代的地位。

暗黑编年史是一款由 LEVEL5 开发的 ARPG 游戏，于 2002 年 11 月 28 日在日本发售，游戏采用了卡统宣染技术，画面清新自然，色彩亮丽。游戏剧情不落俗套，配合上卡通般的画面风格，宛如一段美丽的童话，再加上容易上手的战斗和数不清的要素让人欲罢不能，正是因为这所有的一切奠定了《暗黑编年史》的成功。不过暗黑编年史太过于童话了，剧情对于成年人来说可能稍显稚嫩，后期迷宫数量过多及剧情较少算是本作的两个缺点吧。

玩暗黑编年史的时候是初三下学期，已经是冬天了，我总是盼望着周末的到来，因为一到周末我又可以痛痛快快的玩暗黑编年史了。那时我经常是拿起手柄一玩一个下午，玩累了倒一杯热水到窗户边看着窗外，偶而碰上下雪的时候还可以看见无瑕的雪花一片片掉落在地上，那种生活太自在了，真的。那时候看着自己玩游戏的卧室是那么亲切那么舒服，如今离开家了，放假回来看着这个熟悉的卧室反而产生了距离感，而每当想起玩《暗黑编年史》的日子我总会会心的一笑，总会不经意间想起那个卧室，想起桌子上摆着的电视机，想起那首《time is changing》，这也许就是我为什么在玩过这款游戏五年后的今天还依然爱她的原因。

剧情

在暗黑编年史的世界中有三颗珍贵的石头，它们蕴含着强大的能量，拥有它们甚至可以拥有穿梭时空的惊人能力，这三块石头分别是红色的大地之石，蓝色的月之石和太阳之石。月之石的拥有者是女主人公莫尼卡的父亲，但莫尼卡的父亲确被邪恶的化身格里芬（グリフォン）大帝（太阳石的拥有者）派去的迷之男子暗杀者ギルトーニ杀死了，不过月之石并没有被格里芬得到，而是被女主角继承了。而大地之石的拥有者是人公尤利斯的父亲，为了得到大地之石格里芬穿越时空来到主角的时代寻找宝石。为了保护主角的父亲，尤利斯的目亲也来到了这个时代，并和父亲相爱了，还有了爱的结精我们的主人公尤利斯。不过好景不长，在尤利斯五岁的时候母亲为了未来的和平更是为了她深爱的人回到了未来，这一走就再也没有回来。尤利斯在妈妈走后很是伤心，总是想起妈妈在时的美好场景，在多次向爸爸寻问妈妈的去向都被遭到拒绝后，主人公心中有了独自到外面找妈妈的强烈愿望。在一次偶然的机会下，尤利斯听到了镇上马戏团团长与镇长的一段对话，团长是为寻找大地之石而来，看到尤利斯身上挂着的宝石就是传说中的大地之石，于是对主人公进行大肆追捕，尤利斯在逃跑的途中被好友东尼所救，并意外的发现了可以通往外面世界的地下水道。经过不懈努力尤利斯成功的从地下水道来到了外面的世界，并结识了女主角莫尼卡。

女主角莫尼卡来自 100 年后的未来世界，在她们那个时代邪恶的化身格里芬大帝正在破坏着世界上的一切，而且除帕姆布林克斯镇也就是主角生活的地方之外，其他地方大部分已经被破完全坏掉了。莫妮卡是反抗格里芬大帝军队当中的一员，剑术很棒，还使得一手好魔法，在得知格里芬大帝甚至还要穿越时空到达 100 年前的世界寻找起源点并加以毁坏之后，莫尼卡用自己的那块月之时通过时空传送点回到了主角所在的时代。当莫尼卡为追寻格里芬大帝来到帕姆布林克斯镇的时候遇见了带着大地之石的主角，就这样命运把他俩紧紧连在了一起，他们所要做的就是打倒格里芬大帝。在经历了太多太多的困难后主人公们终于打败了格里芬大帝以及恶意的化身ダークエレメン

ト，世界恢复了往日的平静与安宁。在打败了格里芬大帝的漫长历险中尤利斯与自己的母亲相遇了，也终于明白了母亲为什么要离开他和爸爸。

下面是我对暗黑编年史游戏系统的介绍，此介绍部分转载于我以前的一篇暗黑编年史回顾文：追忆曾经的感动，《暗黑编年史》完全回顾。希望下面的介绍能让大家对这款伟大的游戏有一个更全面的了解。

暗黑编年史战斗系统十分简单，极易上手，而打击感在动作 RPG 上也绝对算得上是上乘。在《暗黑编年史》中，每个章节的剧情是以一个个谜宫组成的，每章的谜宫虽然玩法基本一致，都是探索谜宫打倒里面的敌人，并寻找通往下一个谜宫的钥匙，在满足从敌人身上取得钥匙通往下一个谜宫这一简但条件之外，如过满足了系统给出的特殊条件，玩家就会获得奖章（メダル），奖章可以用来购买珍贵的服装等珍贵的东西。因为每章谜宫的风格都截然不同，每章都会有新的景色供玩家欣赏，所以根本不会让人有重复的感觉。在谜宫里玩家需要像玩 ACT 一样操纵主角们使用板手，剑，枪等武器攻击敌人，但玩家不需要记住太多的出招顺序，更不需要很灵敏的反应能力，只要选择好武器后按〇键就能使男女主人公做出华丽的连击，更值得人称道的是游戏中还可以搬起该场景中的任意石头或箱子对目标敌人进行攻击。当在游戏中碰到比自己强大很多倍的大型敌人时，还可以选择让主人公架使机器人与之周旋，玩法多样，可以用很多种不同的打法对付同一个敌人，只有你想不到的，没有我们办不到的。

《暗黑编年史》和其他传统 RPG 还有一个明显的区别，那就是不存在升级这一设定，也就是说当主人公在谜宫内打倒敌人后并不会升级。当然这不代表玩家操纵的角色不会成长，角色的成长会在光谱合成系统（スペクトル合成）和武器进化系统（ビルドアップ）中得到充分体现。本作武器有十项基本能力数值，它们分别是攻击、耐久、炎、冷气、稻妻、风、粉碎力、退魔、ケモノ斩り、うろこ斩り，攻击数值的高低会直接体现在武器的攻击力上，即攻击数值越高单下攻击对敌人的伤害就更大，耐久则关系到武器的使用时间，也就是说耐久值越高，武器的 HP 消耗的就越少，就可以用一管 HP 去消灭更多的敌人。而其它数值则会影响到武器各种属性的强弱，利用属性相克原理，如果武器上某种属性数值高，而遇到的敌人弱这个属性，那么武器的攻击里会有加成，数值越高加成越大，而且效果相当明显。相反的如果敌人强这个属性，那么就算玩家武器的攻击数值再高也会出现打不动的情况，因此对不同属性武器的合理利用和合成什么属性的武器就变成了至关重要的大事。游戏中玩家通过商店购买或谜宫获得的方式获得蕴含着这十种能力的道具（每个道具蕴含的能力和数值都不相同，有的珍贵道具带有多种属性，而且附带点数也很高）然后通过光谱合成系统把蕴含有特殊能力的道具光普化，之后和成在武器上，武器上的相应能立就会体升，当然每合成一次就要用掉一个合成点数。

玩家每打倒一个敌人后，敌人就会掉出蓝色的魔力光点（ABS），在游戏画面的有上脚显视着武器的状态，红色槽表示武器的 HP 也就是磨损程度，当 HP 减为 0 后此武器便无法使用，只能通过使用特定消费道具使武器 HP 回复后方能继续使用。而 HP 槽下面的蓝色槽便是 ABS 槽，当武器吸收 ABS 到一管时，武器就会升级，武器每升一级，就能获得相应的"合成点数（合成ポイント）。"

在游戏中，玩家只要不断地对该武器进行光谱合成，增加武器的数值，当武器的基本数值到达规定要求时（不同武器对基本数值的测重点不同，比如说风属性强的剑就会对风的数值要求很高，其它数值的要求相对底一些，对一写与风属性相克的数值要求则更底）就会出现进化的提示。武器进化后不仅仅是性能更强了，外形，名称等都会发生变化，有的还会付加特殊属性，可以说是得到了一把全新的武器。当然在武器进化系统中，一种武器可以在进化中选择不同的路线，从而获得不同的武器。不过进化后的武器不能还原，因此选择路线时一定要想好该走哪条路，这样才不会后悔。当然游戏的商店里出售一些基本武器，玩家可以买下来进行升级，但这需要大量道具和合成点数，相当浪废精力，因此建议玩加集中精力对男女主人公固有的四件武器进行升级，只要合理进

化，这四件武器足已应服游戏中出现的所有敌人，也会让攻略变的更加轻松。

本作的战斗系统和武器进化系统构成了本作的主干，但本作的乐趣并不仅在此，游戏中的若干系统和许许多多的迷你游戏都会让玩家大呼过瘾，当然这些系统与正常攻略，获得贵重道具都是密切相关的，他们在游戏中的重要性丝毫不压于战斗系统和武器进化系统，下面我就挑几个最有代表性也最重要的系统向大家介绍一下，希望大家能对这款伟大的游戏有更全面的了解。

立体模型系统（ジオラマシステム）　在游戏进入第二章よみがえる大長老，主人公结识了七个小矮人后，小矮人们就会开出他们引以为豪的超级建筑用机器人，立体模型系统就可以使用了。在上面的剧情概要中大家都知道了，男主人公身上的红色宝石（大地之石）拥有穿越时空到达 100 年后未来世界的能力，而女主人公莫妮卡（モニカ）则拥有传说中的蓝色宝石（月之石），拥有回到 100 年前世界的能力，因此玩家可以在时空传送点（タイムワープ）随意进行时空转换。所以只要玩家在 100 年前的世界中修建相应的建筑，那么未来世界就会受到影响随之发生改变，游戏中的大部分剧情都是通过在过去的世界建造模型，使未来发生变化而向前推进的。《暗黑编年史》的立体模型建设系统非常自由，在建设过程中玩家可以转动手中的手柄从任意角度查看自己建造的房屋，而能建造的建筑有教堂，货摊，围栏等等应有尽有，玩家可以按自己的喜好布局这些建筑物，体会房屋建造的快感。在建造之前我们必需要得到模型石（ジオストーン），模型石分散在谜宫中，当玩家获得模型石并拿回到建筑用机器人上进行分析之后，就会出现一些新建筑物的图纸，用这些图纸建造出来的东西通常就是改变未来所必需的东西。当然光有图纸还不行，玩家还需要通过在谜宫获得或商店购买的方式取得建筑材料，这样才能建造房屋。玩家还可以请 NPC 到建造好的房屋里居住，当然请 NPC 到特定的房子里去的话未来也会发生变化的。当玩家根据提示建造好相应的建筑后，系统就会提示玩家未来世界发生了变化，玩家来到未来世界世界后就会有新的剧情发生，因此我们在玩《暗黑编年史》的时候只要遵循走谜宫走到无法前进的时候就回来盖房子，盖完去未来发生剧情，再回到现代继续走迷宫的基本思路进行攻略，一般都不会因为发展不了剧情而卡住。

照相系统和道具发明系统（アイテム发明）　当游戏进行到第 1 章外の世界へ的时候，玩家可以从好朋友东尼（ドニー）手里得到一个相机，然后玩家就可以把游戏里所能看到的任何事物拍下来，我就喜欢拍 PLMM，见一个拍一个，有很多还是从特殊角度拍的（我承任我很邪恶），更有意思的是玩家在给某些特定 NPC 拍照的时候 NPC 会摆出酷酷的 pose（武器店的大胸 MM 摆的 pose 那是相当美啊）。当然我们不光能拍人拍景，就连关底的 boss 我们都能拍，拍出来的收藏价值那可不是一般的高。

当玩家拍摄照片时，如过听到相机响起清脆的丁冬声，这表示你拍到了可以做发明原料的物品，同时这张照片上会有一个黄色的灯泡（灯泡上有红点的照片是珍贵照片，要发明出强力道具或武器基本都会用到珍贵照片，当然要拍到珍贵照片绝非易事，有些照片所在地实在难找），以表示与其他照片的区别。相机里只能存放 30 张照片，但我们可以把照片存入相册，这样的话想收藏多少珍贵的照片都没问题了。

进入つくる中按新规发明，选择 3 张可以做发明原料的物品的照片进行发明，成功后新的物品会出现在发明品一览里。当然靠瞎蒙是发明不出多少东西来的，有些发明品所用的物品可以从 NPC 口中知道，如过你放进去的照片有两张是正确的那么系统也会给你相应的第三张照片的提示。发明出物品后不代表玩家拥有了它，我们还需要从谜宫或商店得到制造这个物品所需要的材料才能把这个物品制造出来。本作中能发明的东西实在是太多太多了，主角们用的武器和穿的衣裝，机器人升级改造用的配件，各种各样的道具等等等等多的让人头晕，其中可以发明出机器人升级改造用强力武器这点尤其重要，因此照相系统和道具发明系统应该引起玩家的充分重视。

除了上面介绍的几大系统之外，本作还有斯菲达高尔夫和赛鱼两大迷你游戏，斯菲达高尔夫只能算是一个小游戏，游戏方法有点像大众高尔夫，易上手也极为有趣，但无需为这个小游戏特意花

上太多的时间。而赛鱼就完全不同了，这个小游戏很耗时间，算是游戏中的游戏，地位就相当于《最终幻想 X》里的水球，人只要深入的玩进去就会被深深吸引，欲罢不能。当然不喜欢玩的人也无需担心，赛鱼成绩的好坏不会影响游戏的正常进行，也不会影响强力道具和强力武器的获得，这一点 LEVEL5 做的很不错，不会因为玩家是钓鱼苦手而无法得到某些强力物品。

暗黑编年史我都是一个人在家里玩的，除了单纯通关也没有发生什么特别的事情，对于暗黑编年史的爱完全是因为游戏本身。

对这款游戏的介绍我以前的文章《追忆曾经的感动，暗黑编年史完全回顾》已经介绍的非常详细了，如果你还没有玩过这款伟大的游戏，希望你一定找来体验一下，她不会另你失望的。

"那个时候真是吓死我了，
可是或许有点快乐吧。
因为每天都过着无聊的生活。
就这样我的不可思议的冒险之旅就开始了。"

"外面的世界...
那是个怎么样的地方呢。
这时候的我，
期待胀满着胸口。
可是在这前方，
有着无法想像的不得了的故事正在等待着。"

"我第一次看到...
延续到遥远地方的天空，
真是漂亮极了。
可是这时候的我还没发现，
这个世界已经起了非常大的变化..."

"人啊，总会将自己最关心的事情藏在心灵的深处
从来不需要想起，永远也不会忘记
我们能够体验到的绝不仅仅只是冒险......
不知何时这些事将被人遗忘
也许，未来的人们不会忘记诸般种种
如我们的存在
如昔日夜空中两轮皎洁的月光......"

暗黑编年史剧情小说

真三国无双 3

有了对真三国无双 2 的痴迷，真三国无双 3 一出我自然是第一时间购入并开始进行游戏的。我的高中升学考试之所以那么失败有一大部分原因是真三国无双 3 导致的，这也不能怨别人，怪就怪光荣把真三国无双 3 的发售日定在了万恶的初三。

真三国无双系列因为二代及猛将传的成功已经成为光荣的镇社大作，人气如日中天，所以真三国无双 3 的制作非常用心（看来光荣为了打造 353 花了不少铁啊）。353 上全人物都是重新刻画的，关卡数量暴增至五十多个，为系列之最，虽有很多关卡用的是同一地图，但对玩家们来说也已经很震撼了。比起 352，353 在人物及关卡的刻画上都细腻了不少，感觉从 2 到 3 的画面提升是系列提升最大的，只是画面稍稍有些发暗令人稍感遗憾。353 的武将普通攻击招式并没有太大改变，主要的改变是把人物 C 攻击的重心由 C6 转到了 C3 上（小强那逆天的 C3 啊，攻击几乎 360 全屏，你说这游戏还怎么打？），这一设定非常成功，反正个人是超喜欢的。关卡方面不再是二代的每人都拥有自己的故事模式，而是每一势力分别拥有属于自己的故事模式，这样就不会出现关卡严重重复的情况。势力故事模式比起人物故事模式长了好多，而且满足不同条件会出现隐藏关卡的设定也不会让无双众们在完美 353 的旅程中少花多少时间，另外在故事模式中是可以在每场战斗中更换武将的，很贴心的设定。

武器取得方面不再是二代的随难度及关卡的提升随机获得质量越好等级越高的武器，而是采用了武器升级的方式提升武器质量。武器一共有 10 级，每场战斗根据玩家的战斗情况会获得一定的武器经验值，并在战斗结束后结算，武器获得升级所需的经验值后就会升级，升级单纯只增加攻击力，每三级变一次形态，当武器升至第九级时武器经验值最大，要想升到 10 级就必须用想拿 10 级武器的武将在难难度的特定关卡下获得，这与 2 代的 4 级武器拿法一致，也是游戏的最大乐趣所在。不过因为想要拿 10 级武器就必须把武器升到 9 级，所以要想拿齐所有 10 级武器就必须使用全人物练级，花费的时间可想而知，玩家们白板拿最强武器的好日子彻底结束了。大受好评的武器属性系统变成了以玉的形式任意装备在武器上，让游戏的可玩性高了不少。不过属性玉也分为 4 级，也要靠刷的，关卡越难属性玉随机获得的等级就越高。

我第一个穿版的势力是蜀，几乎全程用的关羽，通关的时候关羽也练得差不多了。因为游戏设定为人物武器升至 9 级才可拿最强武器，所以我在完成全势力通关及拿齐全关卡全道具全人物后就开始疯狂练武将，基本一个白板先在低等级关卡练上几次，再打两次普通难度的夷陵之战武器等级就练满了，练满一个人就直接去拿该武奖的 10 级武器，后来刷的普通道具能力高了就直接去夷陵练级。就这样在上高三的情况下我用了大概一个月的时间把 353 完美了。

我迷真三国无双 3 的时候正是我完全不学习的时候，基本就是晚上六点放学回家吃饭，吃完饭后马上进屋打 353，一般打到凌晨一点，最晚三点的时候也有过，然后早上起来等父母都上班后再打上半个小时去上学（因为那时全国喊素质教育，我们虽然是初三但仍然是 8 点才上课），可以可以说是利用了一切时间，不过那段时间只要不是班主任的课我上午都基本是睡过去的，很爽，但现在感觉有点对不起父母及老师。阿弥陀佛，老衲有心悔过，无心改之，罪过罪过，善哉善哉

正因为初三无休止的疯狂 353 让我考高中时的成绩差到自己都不敢看看第二次，物理和化学成绩更是差到了及格分数的一半。

提到真三国无双 3，不能不说一下真三国无双 3 猛将传，353M 是在我高一上学期发售的，因为在县城上学无法玩游戏，所以直到高一那年寒假才开始攻略 353M 的。353M 为每个角色增加了列传，难度上追加了更为变态的达人，属性玉经过调整威力更加突出，每位角色又按照惯例增加了 11 级最强武器。这次的最强武器将武器的攻击力全部提升为统一的 60，不同点在于武器上都附带原本 353 上只能装备的提升基本能力的道具，武器上附带的道具能力不能和装备上的道具能力叠加，但可以省出空间让武将装备更多的道具，当然，每个武将武器上附带的能力是不一样的，有强有弱。

因为我的 353 早已完美，所以将 353M 中新增的特殊道具及普通道具拿齐后剩下的就只有最

强武器的收集了。不过列传中有些角色的最强武器升级达成条件很难，我一个人拿起来非常吃力，可能是本人能力还不足吧，最终只拿到了二十几把最强武器。可能是天意，在高一寒假快结束的时候我认识了博爷，认识他的第一天我就被邀请去他家做客切磋游戏，结果我们越聊越投机，更重要的是我们发现了同样的最爱，真三国无双！因为博爷的 353M 记录不太完美，我第二天从家里拿来了自己的记录才开始最强武器的收集的。我们配合双打，我一般用 1P，博爷用 2P 辅助，碰到过不去的关卡就请出马超大神，没几个晚上就把武器拿的还剩入手条件不明确的几把了。新学期开始后，我趁一次放假的机会买了一本很强，但并不出名的攻略将剩下几名武将的武器拿了，真三国无双猛将传圆满。

我和博爷拿最强武器的那几个晚上是我们两个人之间最美好的回忆，直到今天我们聚在一起时仍然偶尔提起。

影之心 2

玩这款游戏的时候是在高一上学期，因为初中光玩游戏没怎么学习，中考成绩比较烂没有考上理想的高中，结果被爸爸发配到了县城一所据说升学率超高的高中。县城的生活条件比较差，饭菜也不行，不过最受不了的还要算是一个月只有一天的假期，这几乎意味着只要不从这学校转走就要告别游戏。那时候的放假日程是这样的，每个月末的周六下午上完两节课后放假，第二天晚上六点上晚自习前回来，真是有够损的。不过这也难不倒我，高一上学期期中考试我的成绩有了很大的提高，老师对我的态度好了很多，很多事变的好办了，于是我总是在临放假前一个星期装感冒，老师来宿舍查房的时候我就表现出很难受的样子，临放假前四天再去和老师请假，说身体受不了了，要回家休息，成功的话算上本来的一天休息会有四天的假期，这样的话不管什么游戏都基本能通了。这样的假我在县城上学的近一年时间里请了 N 次，最后班主任都被我弄烦了，我估计班主任很早就看出我是装病来了，只是不说而已，真的要感谢这位理解支持我的班主任，没有你就没有我一个月四天的游戏时间。

高一上学期和高一下学期期中考试前是我都是在县城上学的，这段日子里我用挤出来的时间通关的游戏算了算也有不少，印象最深的是影之心 2，鬼武者 3，龙背上的骑士。

影之心 2，鬼武者 3 几乎是同时出来的，当时我已经开始购买游戏机实用技术了，电软我有段时间是和 UCG 一起买的，但后来因为电软的攻略质量越来越不行，就干脆放弃看了多年的电软只买游戏机实用技术了。

影之心 2 在 2004 年是以黑马的姿态出现的，其丰富的隐藏要素，华丽的连携攻击，各种属性魔法，各个角色所特有的特殊技，令人捧腹的恶搞情节以及完美的剧情得到了所有热爱 RPG 玩家的肯定，从这一作起，影之心系列就成为了每个 RPG 玩家不能不玩的 RPG 作品。审判之轮是影之心系列独有的系统，是系列的标志，游戏中玩家的攻击输出都是要靠审判之轮完成的，在选择攻击对象后，战斗画面中会出现一个轮盘，轮盘上一根细细的指针开始转动，当指针转到黄色区域玩家按确定键则攻击成立，如果按中红色区域则攻击力提升，不小心按到无色区域的话本次攻击失败。在使用道具的时候也要用到审判之轮，只不过按到红色区域的效果变成了道具效果提升。审判之轮系统让原本有些沉闷的 RPG 战斗变的紧张感实足，玩家不能再随手按一下攻击键便可欣赏角色们的攻击了，在影之心里，如过稍有不慎没有按中

审判之轮的有效区域的话，则整场战斗的计划就有可能被打乱导致战斗的失败。审判之轮系统的设定个人感觉是整个游戏里最经典的地方。

融合兽是本作的一大特色，威尔及在游戏后期加入的藏人都有变身为融合兽的能力。其中威尔更是拥有 6 种属性融合兽，阿蒙以及隐藏融合兽新阿蒙，天凯凰这九种变身术。游戏中的主人公们变身融合兽后攻击华丽，并拥有强力必杀击，观赏性和实用性都是一流的。不过游戏本身设定的角色物理攻击力已经过高了，而变身后的物理攻击就更逆天了，配合第 N 之键心眼等道具，再加上强大的连协攻击，魔法完全成了摆设，而且 BOSS 们也变的非常容易击倒，平衡性严重失衡，这也是影之心 2 的最大缺点。

影之心的迷宫设计非常棒，每个迷宫都不大，遇敌率也正合适，不需要经过长时间的迷宫跋涉才能遇到 BOSS 发展剧情。而且 BOSS 的经验值超高，我到通关为止几乎一半的经验值来自于 BOSS，从来没有产生对迷宫以及战斗的反感。

影之心 2 贯穿始终的三个主题是轮回，宿命和爱情。

影之心 2 所涉及的游戏场景为一战时的欧洲及日本，游戏中前期是在欧洲地区进行的，场景均选择在了历史上最浪漫最神秘的地方，这让玩家们领略到了二十世纪初欧洲各大历史名城的魅力，感受到了她们所散发出的浓浓的浪漫主义气息。巴黎的蒙马特，香榭大道，大圣堂，法国戛纳，英国南安普顿港，意大利中部历史文化名城佛罗伦萨，这所有的地点无不让玩家留下深刻的印象。玩过影之心 2 后我不禁在想，如果能回到二十世纪初亲眼看看这些在游戏中经历过的城市该多好（可惜我没有加藤政二扭曲时空的能力，呵呵），其实，只要能去一次这些城市，就一定能多多少少的找到一些二十世纪初所遗留下来的古老建筑，也许我们会感叹，我曾经来过这里。影之心 2 的故事是在梵蒂冈的赎罪之塔开始的，而欧洲篇的结束恰恰也是在赎罪之塔，所有的一切在哪里开始最后尽归那里结束，又是一个无尽的轮回，也许影之心系列所有的一切都摆脱不了宿命的轮回。

艾米格雷文书是保存于梵蒂冈的三本秘术之书之一，拥有超越死亡，从虚无中创造生命的力量，一代中的女主角艾利斯为了拯救威尔而舍弃了自己的生命，威尔为了复活艾利斯，为了能再一次见到自己最爱的人而不惜动用艾米格雷文书，但最后只是徒劳，得到的仅仅是艾丽斯一个饱含爱的微笑。加藤政二的爱人不幸亡故，加藤政二再造樱花代替爱人川岛中佐，以寄托对爱人无限的思念，但不幸樱花为了救加藤政二而受到了魔神亚斯莫迪奥斯附体的尼古拉斯致命一击，再一次看到爱人离去的加藤政二彻底绝望，愤怒的他决定扭曲时空消灭世界，可拥有强大力量的加藤最后还是败在了好友威尔的手下，不得不怀着对爱人无限的思念，对无法改变的轮回命运的无奈死去。阿尔伯特 亚鲁巴特身为超越一切的最强魔法师，为了毁灭世界而使用鲁鲁伊艾异本召唤出了强大超神，最后却也以失败告终。这所有的一切似乎都是在告诉玩家，我们总在试图改变一些原本无法改变的东西，以为只要自己努力就会拥有改变它的力量，更因此将其视为自己一生的追求，可最后的最后却只能以失败告终，留下深深的遗憾以及对命运感叹。其实现在的我们不就正在追求一些连我们都不知道为什么要追求的，感觉似乎可以得到但其实根本不现实的东西么？这种追求我们放在心底不对任何人讲起但从来也不会忘记，这不就是很多人内心最深处所隐藏的东西么？本作之所以取名叫影之心，并不是因为我们所看到一些表面的东西，而真正的原由也许就在于此。

影之心 2 有两个结局，因此我们也可以说影之心 2 是没有结局的，因为到最后玩家都无法得知威尔的命运将会如何，无法得知回到初识艾利斯那个夜晚的威尔的命运将会如何，是要重新经历一个相同的轮回还是经历一个新的故事？这一切的一切我们无法知晓。

评价一款 RPG 的好坏，最重要的两点为迷宫战斗和剧情，如果要成为一款优秀 RPG，两者缺一不可。毫无疑问，影之心的剧情堪称经典，卡琳和威尔那永远都不可能的爱情，威尔对爱丽丝的执着，卡琳在明知自己是威尔的母亲的情况下仍然不放弃对威尔的爱，这一切的一切在第一次世界大战的背景下变得更加凄美哀伤，影之心的剧情甚至比 FFX 更让我刻骨铭心。

资料

影之心 2 是一款极具浪漫气息的游戏，剧情里的每一个城市都是现实中的历史文化名城，而男女主人公正是在这一次浪漫的冒险中渐渐产生了爱意，这份爱更是在冒险中变的越来越深，越来越无法割舍。本作对女主角卡琳的刻划相当的成功，虽然知道自己是威尔的母亲，虽然知道威尔的心里只有死去的爱丽丝，虽然知道和威尔的恋情将永远不会有结果，但卡琳从来没有放弃过对爱情的追求，她一直努力的想让威尔明白自己的心意。游戏的结尾卡琳的所有努力只换来了威尔饱含热泪的一声谢谢，这样的结局难免让人有些伤感，但卡琳那飞蛾扑火似的爱情确永远铭记在了所有玩家的心中，最后一曲委婉凄美的《月恋花》似乎道出了卡琳所有的心声，而那哀伤的《icaro》足以使影之心 2 的音乐和最终幻想这样的超大作媲美。让我们永远的记住影之心 2，永远的记住这一段永不褪色的爱情故事。

有故事的人

由不为人熟悉的 ARUZE 开发的一款 RPG 作品，虽然公司不为人所知，但本作却十分的完美，让每个玩过它的玩家都留下了深刻的印象。画面在 PS2 上只能算是中规中矩，没有太大突破，但游戏中主角们在说话的时候嘴角都有些许不同，足见制作的用心。系通完善成熟，审盘之轮系统是个不小的创新，让战斗充满了紧张感。剧情方面本作也强的没话说，主人公的心理刻划非常细腻，给人以真实的感觉，卡琳和威尔那段凄美的爱情故事给每位玩过本作的人都留下了一丝淡淡的忧愁。光田康典大师参与了音乐方面的制作，因为故事背景设定在战争时期，曲风较为阴沉，委婉哀伤，一曲《月恋花》更成为不朽的经典，道出了卡琳对威尔不俞的爱。1915 年令无数人为之落泪的那次重逢，艾丽丝笑了，笑的那么甜美，也许是最后一次，但对于威尔来说这一秒的微笑就是他活着的理
由。

文学组新年游戏评测

逐渐消失的罅隙中 奇迹正在诞生
引导人们的心灵回到归处

我所能做的
就是守侯在你的身旁
好似那照亮了整个夜空的满月

如果能化作一道光
我会透视你心灵深处的感情牵挂
那样……

我就可以为你祈福
祝愿你能陪着心上人
迎接新一轮的朝霞

脸上挂着笑容
幸福地生活在一起
感受到这样的气息 我……

Ah 即使无法触动你的心弦
只要能待在你的身边
无论是什么样的爱 我都不在乎

散落一地的绢丝 历经时间考验
仍能结合在一起

Ah 我愿意一直守护在你身边
但只能把这种思念深藏心底

Ah 好好珍惜这种不知不觉中到来的幸福
现在我可以安静地闭上眼
等待着再次重逢的到来

月恋花

星海传说 3

我最爱的 RPG 之一，和这个游戏的点点滴滴我是想放在最后来写的，可准备写时却又无从下笔，因为我和星海传说 3 之间的故事实在太多太多，时间跨度太长太长，无法用准确的言语来表答。我只想说这是一款伟大的作品，在我心中的地位几乎和 FFX 持平，如果你是一个 RPG 玩家，如果你还没有玩过星海传说 3，请你一定在一个休息日的午后尝试一下本作，一定。

资料

tra-Ace 的招牌 RPG，凭借爽快的战斗深受玩家的喜爱。本作因为是在 PS2 上发售画面比其前作有了质的飞跃，对应了很多先进的技术。游戏画面对应 16:9，音乐对应杜比 5.1 声道，音效相当强悍，实际游戏时画面色彩很足，人物建模细致。玩家要操纵主人公在很大的地图上移动，不过敌人是可见的，容易回避。系统方面本作做了大副改进，战斗自由度非常高，普通技和决之技都十分华丽，战斗非常爽快，道具系统的进化也很成功。本作不光有出彩（本作的主要剧情都在一个星球展开本人不太满意）的主线剧情，在游戏开始时可选不同的难度让 RPG 苦手也能轻松穿版，隐藏迷宫和隐藏 BOSS 极具挑战性。

文学组新年游戏评测

鬼武者 3

和影之心几乎同一时间玩到的，也是至今仍留有遗憾的作品。

鬼武者 3 的画面完全表现出了一款 PS2 最强游戏应有的素质，全 3D 化的场景极其精美，左马介的脸部刻画趋于真实，一闪模式的多样化发展让游戏战斗系统更加成熟化，片头 CG 更是 PS2 游戏中的最强。虽然鬼武者 3 集众多优点于一身，但她仍是鬼武者系列里我感到最陌生的一款作品。鬼武者 3 的一闪时机比起 2 来要难把握得多，至今我还有大批敌人无法较顺利的一闪，而弹一闪变的时机比较好掌握，有很多敌人我都是用弹一闪闪过的。后来不知道为什么，失去了再

练下去的信心，最后的水平仅仅停留在大部分幻魔只能用弹一闪闪死的状态，比较遗憾。

不过在攻略鬼武者 3 的时候，我还跟鹏学了一招无耻战术"蒙一闪"。在鬼 3 里我们经常会遇到被一群幻魔围攻的局面，此时一闪的时机变得极难把握，因此极其无耻的蒙一闪应运而生。蒙一闪也没什么特别的，就是在幻魔围攻的时候疯狂点防御键，看见白光一闪弹一闪发动成立就按攻击键发动一闪连到死，整个世界顿时清净了。此招在低难度下本人屡试不爽，非常强大，推荐给所有对一闪有怨念的朋友。

真三国无双 4

玩真三国无双 4 大概是高二时候，因为我所在的城市并不是一个大城市，所以不管是小棋的游戏店还是其他的店，PS2 散装光盘游戏的进货速度都很慢。中国的一些大城市，因为人们收入水平高，消费观念先进，更拥有一大批玩家群，所以大城市的游戏店都选择在大作刚出散装光盘的时候用空运发货，这样的话游戏发售后的第二天或第三天散装光盘就会到货，因为 PS2 散装光盘本身比较便宜，大城市的玩家收入水平也高，所以第一批游戏到达后即便是卖普通 PS2 游戏两倍的价钱也仍然会有大批玩家来买，其销量相当可观，根本不用考虑成本和运费的问题。而在我们这样的中等城市就不一样了，玩家的收入和消费观念和大城市的玩家有很大差别，店里的 PS2 散装光盘游戏一般在 4 元（现在降到了 3 元），不管游戏再好，到货速度再快，只要该游戏的价钱比普通游戏价格哪怕高一块钱买的人也不会太多，都会等到该游戏降价到普通 PS2 游戏价格水平再入手，即便这样店里的游戏销量仍然非常有限，更别提正版的销量了，要不是通过淘宝可以卖出去几张，销量几乎为零，而且我们这里的游戏店永远不会出现大城市那种新作发售后店里挤满人的热闹场面。正因为这样，小棋和几乎所有的店老板都选择等 PS2 新出的游戏到了一定数量再一块用火车运回来，这样可以最大程度的节约成本和运费，不过游戏的到货速度非常之慢，在 PS2 游戏发售的黄金时期要一周多点的时间才能到货，而像现在这样的 PS2 末期已经延长到了两个星期。

真三国无双 4 发售当天我就去问小棋这游戏什么时候能到，小棋依然万年不变的回答一周以后，我求他先单独先把 354 进回来却遭到了他的拒绝，当然我也知道这样做太难为小棋了。不过老天似乎总在眷顾我，真三国无双 4 发售后的第三天，一个上午的大课间，我和平常一样趴在课桌上补觉，在睡得正熟的时候被隔壁班的芸叫了出去，她对我说真三国无双 4 的散装光盘到货了，就在学校附近刚开业不久的那家动漫游戏一体店，而且买的人很多。芸催促我中午放学就快去买，买晚了可能就没有了。一听这话我马上就精神了，冲着芸大叫：什么！真三国无双 4 到货了！叫的声音有点大，把芸吓了一跳。我当时真想抱抱芸，她真是我的女神啊，可想到抱她的后果我还是把这一个邪恶的想法收回去了。

到了游戏店我问了问老板情况才知道这批碟是昨天从离我们这很近的一个大城市的一家大游戏店运过来的，而进这批碟的那家店正是用的空运。虽然我知道第一时间买这张 354 一定不便宜，可没想到老板竟问我要 15RMB，真是黑啊，但没有办法，只有乖乖的付钱。

真三国无双 4 有点回归 2 代的感觉，人物的武器分为 4 级，都是在战场上随机取得的，当然关卡难度越高获得的武器质量越高，与 352 设定的每把武器只能保留一把不同，354 可以存放多把同一级别的武器，是非常贴心的设定。真三国无双 4 又回到了二代的每位武将一个故事模式，不过因为四代关卡比二代多了不少，所以并不会感觉到重复。游戏中所有武将的四级武器并不能随时获得，而是要将人物的故事模式通关一次才可在难难度下的特定关卡满足一定条件拿取，光荣的做

法真实越来越恶心了，将全人物无双模式通关要不是能采取直接击败敌方总大将穿版这一招的话要打到哪年哪月啊。354 的画面和三代比起来提升有限，或者说基本没什么提升，要说比三代强的就是画面变亮了，拖慢问题基本解决，以及视角的自由转换。

真三国无双 4 加入了觉醒系统，这一系统可以说是本作最大的改变以及最大的亮点，是非常成功的设定。在战场上玩家操纵的武将可以捡到一种叫觉醒印的东西，捡到后觉醒印保留，可以随时按 R3 进行觉醒印觉醒，发动觉醒印后武将全能力上升，而且在觉醒爆发的瞬间可以取消所有攻击及被攻击的硬直，无双槽也会瞬间爆满。这样的设定让游戏的战术以及连击变得丰富多彩，玩家既可运用无双觉醒在战场上自救，又可以利用觉醒爆发的瞬间能够取消所有攻击硬直，无双槽瞬间爆满的特点打出花样繁多给敌方武将带来巨大伤害的华丽连续技。游戏中人物的同一级别武器分为轻，普通，重三种，玩家可以根据角色的特性加以选择，武器轻重不同，即使是同一武将的使用方法都会有很大不同，不过最强武器的武器重量是固定的，很是令人不爽。

生化危机 4

2004 年夏天我转回了城市的高中，拥有的游戏时间也变的多了不少，怎能用一个爽字来形容。

就在我转回城市的高中后不久，爸爸给我买了一台笔记本电脑，我那服役四年的台式机光荣退休，更另我兴奋的是爸爸给我开通了网络，我能上网了，以后再也不用去网吧抄攻略了，可以一边游戏一边看攻略，很是天堂般的生活。

买电脑不久后博爷就吧 A9TG 这个电视游戏专门网站介绍给了我，他说这个网站上的资料是最全的，让我注册一个 ID，我就以 FFX 里我最喜欢的召唤兽依克西昂为名注册了一个 ID，没想到这个网站竟成了日后我最爱的地方。

我是一个生化危机 FAN，当年对生化危机 2 的狂热程度可以说近乎疯狂，所以等待五年之久的生化正统续作我理所当然的在第一时间入手。一开始接触的是早些时候发售的 NGC 美版，生 4 画面的确达到了一个新高度，给人的感动就想当年第一次见到 NGC 上生一复刻版时的感觉，非常感动。不过生化危机 4 不再是一款恐怖型 AVG，而变成了一款解谜要素弱化到为了推进剧情而存在，最大程度上追求击杀刺激及爽快感的游戏，挑战性因此达到了系列之最。

NGC 版生 4 普通难度我通了两遍，然后开使大师难度，当时感觉很难，敌方攻击力过高而且防御也不是盖的，BOSS 更是强的吓人，所以我的基本战术就是杀光所有杂兵，拿到所有可以交易的道具卖钱强化武器以及买甘蔗，碰到 BOSS 就一根甘蔗解决问题，最后磕磕绊绊的好不容易通关了，大概用了 10 个小时左右。为了拿到手炮，佣兵模式的全五星挑战没少让我受罪，因为完全是自己摸索着打的，所以连如何计算分数都不知道，就是一点点总结战术心得，断断续续用了近一周才拿齐了全人物全五星评价。与水上世界的电锯超人的第一邂逅绝对是我游戏经历力难忘的一幕。

我玩 NGC 生 4 的时候小棋店里也已经有了 NGC（因为毒蛇 IC 出了，NGC 也开始泛滥了），小棋，鹏，博爷都在攻略，我是最早通大师模式以及拿到佣兵模式全五星评价的，当时成就

感绝对足。

我对生 4 有全面的认识，以及进行高难度挑战是在 PS2 版生 4 发售后，PS2 版如果使用逐行显示的话，画面感觉和 NGC 版已经没有什么区别了，要说有差距也仅仅是在某些细节及敌人同屏出现的数量上。PS2 版生化 4 一出 A9 的生化区人员马上暴满，各种研究贴及感想贴视频贴更新速度超快，看到生化达人能 2 个多小时通大师难度以及 NGC 版佣兵模式芸梦馆的达人 30W+的成绩我被震撼了，顿感自己的渺小，于是下定决心苦练自己的生 4 水平。记得当时 wupeng 超版开了个贴，会员只要将佣兵模式成绩拍下来回帖，其成绩都会更新在顶楼，我为了让自己的名次往前提几名，每天每天疯狂的练习，感觉永远都不会疲倦。我记的自己努力到最后的最好成绩是 PS2 版的村庄汉克 155000，城堡威斯克 21000+，水上世界威斯克 120000+，碉堡威斯克 80000+，而大师难度的最快通关速度是 4 小时 10 分，和达人们虽然没得比，但本人对这个成绩已经相当满足了。

资料

全新的生化危机，全新的挑战。本作从注重解谜的 AVG 变成了追求爽快的击杀感，激发人们挑战潜能的 ACT。采用关卡制，每关有分为许多小节，而解谜部分因为顾及到游戏的流畅度而弱化到为了使游戏不显得那么直接而存在，即使语言不通的人也能根据提示轻松穿版，当然前题是你 FPS 功底够强。相比 GC 版本作的最大卖点就是多了 ADA 模式，通过此模式玩家可以更好的了解 ADA 暗地帮助里昂的目的，更多谜团也将慢慢解开。除主线剧情外本作的佣兵模式也很优秀，极具挑战性，要想得到正篇最强的隐藏武器手枪加浓炮必需将全人物佣兵模式全关卡达到五星，这对普通玩家来说可是一项不小的挑战。画面比 GC 版差那么一点，特别是细节上，但对于 PS2 来说已经足够强大了，CAPCOM 诚意还是很足的。

文学组新年游戏评测

新鬼武者

我记得特别清楚，从小棋店里拿到新鬼武者游戏的时候是 2006 年春节前一天，我当天下午就要回老家过年了。新鬼武者和 FFVII 地狱犬的挽歌是同时到的，我去小棋店里拿碟时还有人在试玩 FFVII 地狱犬的挽歌，当时 PS2 上可谓大作云集，心里别提多兴奋了。不过因为要回老家过年，拿到碟后我还没来得及玩就被老爸押送回了老家，喜欢的游戏想玩却玩不到，心里别提多难受了。春节那天晚上博爷打电话来给我拜年，拜年之余更多的是向我介绍新鬼是多么多么的好玩，与以前的系列作品相比有什么变动以及爽快的鬼战术一闪，真是让我又羡慕有无奈。从老家回来后我就没出过门，天天攻略新鬼以及上 A9 的新鬼专区。那段时间真的好快乐，大家在一起探讨一闪心得，超鬼难的打法等等等等，我们总是把新鬼区的讨论贴盖的老高，我就是在新鬼区破千贴的。

新鬼武者与前面 3 作相比变化很大，将其命名为新鬼武者再恰当不过。新鬼的 RPG 要素很多，随之而来的是游戏耐玩度的提升及难度的些许下降 。新鬼的打击感超强，连锁一闪闪多了感觉手都有点麻麻的，这直接导致了我在玩完新鬼后感觉其他游戏太没打击感，这或多或少的影响了我以后玩战国无双 2 时的爽快感。个人感觉新鬼新加入的鬼战术一闪是本作最为优秀的设定，这一设定不仅让对一闪一窍不通的玩家体会到了一闪的爽快感，而且为 BOSS 战打法的多样化，超鬼难难度的通关提供了最强有力的武器。鬼难难度敌人的血量是所有难度中最厚的，但攻击力并没有大到离谱的地步，个人感觉还是比较容易的。不过超鬼难就完全是另一种感觉了，由于不论血量多少以及敌人强弱，我方受攻击一次 HP 就会被强制减为 1，第二次攻击则直接死亡，而且当 HP 不满 250 时敌人对我方是一击必杀，因此战术上就要比鬼难谨慎上许多，中心思想就是以保护自

己为首要任务。另外我在超鬼难下是不用真一闪的，因为万一真一闪时机掌握不对就会导致主角的阵亡，不过除了超鬼难之外倒可以出真一闪出到爽。

幻魔空间的设定从一代开始就已经是系列的传统了，幻魔空间是一个附加挑战，玩家可以选择挑战与否，挑战通常会关系到隐藏武器以及强力道具的获得，而且幻魔空间也是练级的最佳地点。想必玩过新鬼武者的玩家一定会对每位角色都有的 100 层幻魔空间印象很深。本作这个充满怨念的幻魔空间的确让游戏的耐玩度提高了不少，但缺点也非常突出。首先不能记录，玩家必须一次通关，如果想在下幻魔空间的时候抽出身来干别的，只能让 PS2 一直处于运行状态，个人感觉这非常没有必要，如果 CAPCOM 单纯是想增加幻魔空间难度的话，完全可以像宿命传说复刻版一样，在迷宫中途记录的话则下次提取记录时原记录消失。要知道，第一次玩本作的玩家初次下幻魔空间时因为实力不强，五个小时能通一个角色就已经很不错了，可连续五个小时的游戏有多少玩家受得了？又有多少玩家经常拥有连续五个小时的游戏时间呢？新鬼武者的可使用角色有五名之多，第一次下幻魔空间玩家会有种新鲜感，可下到第四遍的时候玩家已经拥有了相当的实力，幻魔空间几乎变成了为了完美游戏而玩，更何况多难度多周目了。我普通难度下了四个人的幻魔空间，难难度跳过没下，鬼难下了三个人的，超鬼难只下了苍鬼和阿初的。虽然新鬼武者的 100 层幻魔空间有不少缺点，但其实还是非常过瘾的，算是系列最爽的幻魔空间，特别是超鬼难难度下的幻魔空间，挑战性极高，非常紧张刺激。

另外，想必在挑战过 100 层幻魔空间的同学中，挑战到 90 多层挂掉的人不在少数，这通常是由于我们的大意造成的，挂在 90 多层的玩家一定都体会过绝望与无奈，愤怒与抓狂是什么感觉。本人就在普通难度的 98 层挂掉过一次，以后因为有了惨痛的教训而变得非常小心了，也就再没出过类似的情况。我在这里我向在 99 层和 100 层挂掉的同学们致敬，你们辛苦了。

资料

新鬼武者 新鬼相比系列前几作有了天翻地覆的变化，魔王从信长变为了秀吉，RPG 要素的引入让本作的系统更复杂，想收集齐各类道具把人物练到最强没几十个小时根本不可能。对于系列战斗的精髓一闪发动的难度降底了很多，发动一级鬼战术敌人硬直后发动的崩一闪将一闪变为了全民性实用技，游戏难度因此下降了不少。本作打击感非常棒，拳拳到肉，配合爽快简易的崩一闪让所有玩家都大呼过瘾。武器装备可升级，增加了武器道具收集系统，难度从超易到超鬼难适合不同玩家，就算 ACT 达人也能从超鬼难中找到挑战的乐趣。

文学组新年游戏评测

最终幻想 XII

高考前几个月我才拿到游戏，本来因为快要高考了，打算临高考前三个月都不去碰游戏的，可无奈最终幻想对我来说是神一般的存在，我根本就没有等到高考结束再玩本作的免疫力。最终幻想 XII 我只打了一周目，用时 102 小时，前前后后打了一个月，时间也完全是从睡眠时间里挤出来的，因为快要高考了不能耽误学习。在攻略最终幻想 XII 的一个月里我的睡眠严重不足，有时游戏到凌晨 3 点早晨 6 点就要起床，因此有很多时候都是上着上着课就不知不觉睡着了，也算是耽误了不少课吧。

最终幻想 XII 的战斗系统和前作比起来变化相当大，已经完全颠覆了传统的 FF 式的战斗方式，采用了全新的 ADB 式战斗系统，该系统感觉上有点像网游，不过真正投入游戏后你会发现其战斗系统是完全自成一派的。迷宫里的敌人是可视的，当玩家看到敌人后会直接进入战斗状态，不会切入战斗画面。我方接近敌人后，敌我双方同时进入警戒状态，在选定攻击对像后会出现一条抛物线，此抛物线连接攻击和被攻击二者，这条线被称为目标线。目表线的颜色分蓝，红，绿三色，蓝色表示我方攻击对方，红线表示敌方攻击我方，而绿线表示我方对我方的回复。在战都中目表现把敌我双方所处的状态现示得非常清楚，让战斗变得更加方便。这次 FFXII 战都系统的改变非常成功，基本上得到了所有玩家的认可。

FINAL FANTASY XII 的故事发生在一个叫伊瓦利斯的世界中，那是一个烧着无边战火的世界。这个美丽的世界由两个庞大的帝国主宰，他们是位与大陆东部巴兰迪亚大陆的阿尔克迪亚帝国和位于西部奥塔利亚大陆的罗萨利亚帝国。自古以来帝王们都希望自己的帝过能一统天下长盛不衰，阿尔克迪亚帝国和罗萨利亚帝国也不例外，这两个国家都想统一伊瓦利斯，成为世界真正的主宰。纳布拉提亚和达尔马斯卡是夹在两个大国中的两个弱小国家，这两个国家都是如此的美丽，但这两个国家并不安全，人民们也惶恐不安，因为阿尔克迪亚帝国集结了一支拥有强大作战能利的军队准备侵略他们，征服纳布拉提亚和达尔马斯卡是阿尔克迪亚帝国称霸伊瓦利斯至关重要的一步。

很快战争打响了，首先遭受战争柔躏的是纳布拉提亚王国，面对阿尔克迪亚帝国飞空艇的地毯式轰炸，纳布拉提亚王国显得是那么不堪一击，很快就被阿尔克迪亚人征服了。

旧瓦伦迪亚历 706 年的一天，达尔马斯卡王国首都拉巴纳斯塔举国上下一片欢腾，因为他们美丽的公主阿西娅将要嫁给同盟国纳布拉提亚王国的拉斯拉王子。从表面上看这是一场不折不扣的政治婚姻，这对背负着国家命运的新人也许不会幸福，但我要告诉你，这场婚礼是政治婚姻中的一个例外，阿西娅第一眼见到王子就被他身上的王者之气所吸引，他是那么的英俊，一言一行均带出一股王者的霸气，战场上的他又是那么的英勇，为了自己王国的独立奋力拼杀，他是同盟国人民心目中的英雄，阿西娅坚信拉斯拉一定会给她带来幸福，达尔马斯卡王国也会因为有了他而变得更加强大。拉斯拉也很爱阿西娅，从他看阿西娅时那温柔的眼神中就可以体会出来。大街上一片欢腾，人们高喊着王子与公主的名字，天上飘着花瓣，彩车上的王子与公主手牵着手，他们正在微笑着向他们的子民挥手致意，此时此刻阿西娅脸上写满了幸福，她牵着王子的那只手握的更紧了。

彩车行至宫殿前，拉斯拉扶阿西娅下了车，他们蹬上了长长的台阶，台阶的尽头是达尔马斯卡国王拉米纳斯，他是那么的慈祥，他微笑着看着这对新人……

帝国军征服纳布拉提亚王国首都纳布迪斯的消息第一时间传达到了达尔马斯卡，国王拉米纳斯听到这个消息后大为震惊，因为纳布拉提亚王国首都纳布迪斯沦陷也就代表着纳布拉提亚王国的灭亡，之后帝国军会马上集结军队来攻打达尔马斯卡的，到时候达尔马斯卡王国的命运只有沦陷。

纳尔毕拿要塞是达尔马斯卡抵御帝国军侵略的最后防线，如果纳尔毕拿要塞失守的话达尔马斯卡王国面临的也只能是灭亡。

遭受灭国剧痛的拉斯拉王子毅然决定前去纳尔毕拿要塞，为达尔马斯卡的和平而战，对于这件事公主阿西娅是十分不情愿的，因为这场战役的胜算不大，而自己新婚不久的丈夫此去更是凶多吉少，但她无法阻拦，因为国家的兴亡高于一切。拉斯拉王子临走前深情的看着阿西娅，阿西娅轻声对王子说你一定要回来，王子答应了阿西娅，但他没有做到，在这场血腥的战斗中王子阵亡了，阿西娅的心也碎了。

很快达尔马斯卡王国被帝国军攻陷了，阿西娅在一夜间失去了所有的一切，但她并没有屈服，她隐姓埋名，希望有一天能重整旗鼓夺回属于她的王国，属于她的子民……

最终幻想 XII 的故事就在如此沉重的背景下展开了，每一个玩过 FFXII 的玩家都被这颇俱深度的剧情所吸引，被这无法摆脱的宿命震撼着。FFXII 向我们讲述了一个史诗般的故事，她似乎在向我们诉说战争的残酷，她似乎在告诉我们在战火纷飞的年代我们无法改变自己的命运，我们唯一能做的只有被动的接受命运的安排以及坚强的活下去。

最终幻想 XII 的隐藏要素十分丰富，分为 E、D、C、B、A、S、H 以及隐藏的 X 级别的任务可以让玩家充分领略到挑战各种 BOSS 的爽快感，并且满足了玩家的收藏裕。游戏中几个隐藏迷宫中的敌人都非常强悍，隐藏迷宫深处的 BOSS 同样非常具有挑战性，再加上隐藏召唤兽的收集挑战之旅和与 FFXII 三小强的对决都是非常另人热血沸腾的设定。游戏中通过卖掉珍贵物品获得强力武器的设定很赞，不过某些最强武器和用来交换强力武器的珍贵物品都是要靠刷的，而且某些武器防具的出现概率简直低的惊人，令人抓狂，这也是本人很不满的一个设定。其实我觉得在刷武器和珍贵物品时完全是在拼时间和 RP，所以适当使用老金还是可以的，毕竟我们没有降低游戏的乐趣，反而是减少了游戏的痛苦，因此绝对不使用老金的玩家在玩 FFXII 时大可不必那么执着。最后对 SQUARE ENIX 设定的最强之矛的获得方法表示强烈谴责，SE 啊 SE，你知道这可恶的设定害了多少玩家么？真实罪过啊，罪过

对于最终幻想 XII，说实话，除了被精美的画面和那熟悉的世界感动以外，这款游戏没有什么让我感动或是铭记的地方，是我玩过的 FF 系列里最平淡的一作，但她仍然是完美的，因为她是 FINAL FANTASY。

战士的手中握着冰冷的剑

为何而战

为了自己的国家免遭侵略

为了自己深爱的人和深爱自己的人

为什么要拼命活下来

只因为还有牵挂的人

只因为放不下纷扰的世界

但没有人可以摆脱命运的束缚

纵使你怎样努力

最后也只是徒劳

FINAL FANTASY XII

资料

最终幻想 12 伊瓦利斯的世界观非常庞大，要想清楚的了解整个游戏剧情和世界观要好好下一番工夫，不过这也是 FF 系列的魅力所在。本作完全颠覆了传统的 FF 式的战斗方式，采用了全新的 ADB 式战斗系统，该系统与 FFXI 类似，表面上也很像网游，但当你真正了解了该系统，你会发现她是 FFXII 独有的全新战斗系统。在战斗场景中敌人是可以看见的，当玩家看到敌人后会直接进入战斗状态，不会切入战斗画面。在我方接近敌人后，敌我双方同时进入警戒状态，在选定攻

击对像后会出现一条抛物线，此抛物线连接攻击和被攻击二者，这条线被称为目标线。目表线的颜色分蓝，红，绿三色，蓝色表示我方攻击对方，红线表示敌方攻击我方，而绿线表示我方对我方的回复。在战斗中目标线把敌我双方所处的状态显示得非常清楚，让战斗变得更加方便。另外因地置宜系统也很有意思。音乐部分由日本著名音乐制作人崎元仁负责，与 FF 系列一脉相承尤如天籁，而由 Angela Aki 演唱的主题曲《Kiss Me Good-Bey》也十分好听。当然除剧情流程外本作的隐藏要素也非常值得玩家们研究，比如几个隐藏 BOSS 的挑战，分为 E、D、C、B、A、S、H 以及隐藏的 X 级别的任务。

文学组新年游戏评测

后记

也不知是因为什么让我有动力完成了这篇回顾文，也许是因为无论怎么也放不下当年的那份快乐吧。文章中出现的十余款游戏介绍只是给我留下印象最深刻的几款，而最近八年来我所经历的游戏又何止这个数字，那些我文中没有提到的游戏，并不是因为她们不够优秀而被我忽略，只是时间有限无法一一详述，我没有忘记每一款给予过我快乐的游戏，现在不会，永远也不会。现在仍陪在我身边以及因为种种原因而离开我的朋友，我从内心最深处祝你们幸福，永远幸福，谢谢你们多年来对我的帮助。

游戏人生

kyosquall

插图皆为鼠标涂画...技术稀烂，请多包涵...
文章内對話誇張程度不超過 1/100
本文記錄了一個技術完全廢柴的玩家（自嘲）臨近 20 年的遊戲歷程（5 歲之前都在發呆...）

依稀记得小时候，我很喜欢去爷爷家，因为那个时候那里有只红白机
而我，每次都喜欢拉着自己的舅舅，让他玩超级玛莉给我这个小孩子看
父亲说，让我自己也动手，可每次看到舅舅用他娴熟的技术开砖破瓦，我就再也不敢去碰
后来因为某些原因，红白机送人了，我就再也没有了走亲戚的乐趣

初中，我知道了 KOF
那个时候我和一般的小女生一样，喜欢帅气的 Kyo 和酷酷的 Iori
课间，我喜欢拉着一位男同学的衣服，不惜一切代价，也要把纸巾叠成长条，缠在他的脑袋上
后来我真的玩到了 KOF，在一家街机店，我也听到了 Iori 在 KOF 98 里面那惨烈的狂笑
当时我就下定决心：好吧，我还是喜欢 Kyo 吧，还有，那边刚才连赢我 5 盘的小子，我绝对要赶上你！
于是每天 KOF 就成为我生活的一部分，可技术依旧没有长进

99 年，高一，我学会了上网，就到处寻找 KOF 的数据
然后，我在论坛认识了玩八神无敌，和程龙，还有好多好多武汉的高手
我们有时候去聚会，去叫很多外地的 KOFER 也来一起玩，那个时候时间过得很快，可的技术依旧还是那么烂
我突然明白过来，格斗游戏不是我的长项，我需要寻找另一个人生的目标了

可适合我的目标在哪里呢？

在一次偶然的机会下，我买了一本动漫杂志
当时杂志已经开始送 VCD 的光盘，里面无外乎就是一些动画的 OP 或者 ED
当我兴冲冲的把那期盘片塞进碟机，第一首歌让我惊呆了：
两名帅气的男人在空旷的地方决斗，你一刀我一剑，金发的男人手中的剑把对面综发男人的眉心挑出一道伤痕，而综发男人也...
用惊艳大概可以形容我当时的心情，我看完以后半天说不出一句话
这...这...这是什么啊？我为什么不知道有这样的动画存在？
当我开始播放第二首歌的时候，再一次惊呆了
Eyes on me 的 MV，让我仿佛掉进一滩深洼，Laguna 的样子让我小妮子春心荡漾（<-我一朋友到现在还很喜欢他）
从那天起，我疯狂的开始寻找它的信息
后来，我才知道，那个叫最终幻想，8

也许真的是一见钟情，又或者叫花痴
我省吃俭用，终于积攒下了可以买游戏的钱，总共 140 元整
激动的跑去隔壁书摊，买下生平第一份游戏
那个时候天真的分不清伪 Z 版和 Z 版的区别，所以当别人问我的时候，我还特别开心的说：
为了支持 Laguna 哥哥，我的 Z 版买的值呀！
然后，我就开始日夜奋战，FF8 了
记得第一次爆机用了我整整 83 个小时，熟悉的 Eyes on me 响起，我的眼泪就不争气的流了下来
随后，我把自己的网名变成：Kyo Squall
那是 2000 年，我高二

2000 年，我还认识了一个至今仍关系很好的网友
他在那年让我知道了 MGS，还让我看到了高手玩得 BIO2
我很兴奋的找来 BIO2 的游戏，开始我人生最重要的游戏一环
当我看到成群的僵尸把自己操纵的角色围堵在街道中的时候，我发现我的心情激动的不象话
可能当时 PC 版一开始就有无限弹药的微冲，我劈里啪啦一阵乱轰，SS 们血流成河
我（Leon 或者 Claire）一边狂笑一边奔跑，惹得老妈突然出现在身后
"你怎么笑成这样了？"
"啊，我在做英雄呐！"
这样的对话时常发生，直到我操纵的他们各自遇到重要的角色后，笑声才停止
目睹 Leon 和 Ada 在桥上的永别，还目睹了 Claire 望着远方，坚定要找寻哥哥的誓言
突然发现自己原来已经深深得爱上了他们
这种爱不是 FF8 角色的那种一见钟情，而是把自己投入进去以后一种同甘共苦后的觉悟
那个时候起，我发现，自己的目标，找到了

2001 年，我高三
学习很艰苦，日子很难熬
某次难得的空闲，我跑去电脑城，想买一些可以放松心情的东西
在那里的书摊，我看到 UCG 的第 38 期，封面是 FFX 的 LULU
心血来潮，我没有丝毫犹豫就掏钱买下它
回到家躺在床上，一字不漏的看完 FFX 的攻略，我觉得很别扭
我没 PS2 啊，看这个干啥呢？
可是下一期 UCG 出来以后，我又一次毫不犹豫地买下了它
继续躺在床上看 FFX 的补完...

然后，第 40 期的 UCG，附送了一张 Dante 的海报
用惊为天人来形容他恐怕也是不足以表达我心中的感觉
我捧着海报看完 DMC 的评测，当时手抖得抬起头，我问我父亲
"毕业以后给我买个 PS2 行么？"
我老爹正在奋战他的三角洲部队，他头也不回的说
"行啊，你自己出钱吧！"
"那我还跟你商量个什么劲啊？"
"我没钱，都在你妈那，要买问她"

“我靠！”
“你说什么！？”
“啊，我说，我知道了...”

2002 年，高三毕业

那天，我和往常一样打开了 QQ
第一时间，我收到朋友的消息：
看了吗？看了吗？BIORE 的消息呀！
BIO...RE????
满脑子问号，我寻着消息知道了，BIORE 要出在 NGC 上！
NGC....PS2....
我第二次在人生的岔路上，说出了两个字
“我靠...”

一个月后，我去办了出国的签证，前往德国
在 SONY 的商业楼我看到了 DMC 的游戏，正放在柜架上
明码标价：64...欧元
当时黑线+黑线+黑线，我用很可怜的眼神看着老妈，却发现老妈的视线正看向别处
无奈的打消了愿望，可购买 PS2 的决心却越来越深
回国以后途径上海，我满大街寻找游戏店，终于在一个小门面看到了传说中的 PS2 和 NGC
一时踌躇起来：
我是买 NGC 呢...还是买 PS2 呢....
和我随行的弟弟（比我小 10 岁）一语惊醒梦中人：你不是说 GC 没散装光盘吗？
哦。对哦。。。
于是我乐呵呵的问 BOSS：“那个，PS2，多少钱啊？”
“什么型号？”
“型...型号？”
“是啊，美版日版不一样 ”
“那...我也不知道啊，你给我推荐一下吧”
“我推荐啊，你喜欢什么游戏？”
“我，打打杀杀的= =”
“= =你一个女生还打打杀杀？那不如买 X-BOX”
“= =我靠，我就买 PS2!就买就买就买！”
“我们这边现在没全新的 PS2 了，二手的你要么？”
“......”
失败，回家

回到武汉，我翻出自己所有存款，拉着老爹老妈前往武汉最热闹的电子品商业街
终于，买到了我有生以来的第一台专署自己的游戏机：PS2 39001 型= =
买的时候 BOSS 问我：送你 5 张游戏，你要哪 5 张？自己选吧！
于是我选了一张 DMC，一张 MGS2，一张 SH2，一张 FFX，还有一张 BIOCV
当给 BOSS 看碟的时候他愣了：“你？你玩魔鬼五月哭？”
当时有捶打他的冲动，哭你个担担面！

我不屑的哼了一声，又听到他说：“MGS2 你也玩？你这女生怎么和别人不一样？不过我告诉你，MGS2 的狗牌我都得齐了，你有什么不懂的可以问我哈”
问你个鬼，我就不信我玩不过你！不过...狗牌是什么啊？

回家以后我第一个开始玩得游戏就是 DMC 了
至于过程，那个艰难，不言而喻
不过对 Dante 大叔的爱意也激发了我的战意
Easy 难度不知道怎么就给激活了，我打打打打，咦哈哈哈，其实这游戏也不难嘛！直接乱按都能过去哩！
既然这样，我就来试试 N 难度吧！
咦？为什么，操作和 E 难度不太一样？为什么...那么难？为什么啊....
抱着一颗疑惑的心，我才知道，E 难度是自动出招= =
好了，我一定要自己拼过 N 难度，我不能让那个 BOSS 看扁了女生，我打！我踢！我踹！
在死了第 N 次以后我才知道，NND 游戏很讲技术，我先练习出招吧我
经过 1/2 暑假，我自认为可以了，就开始了我的 H 难度之路



H 难度个人感觉不是很难，所以冷笑着，把 H 难度爆机以后，选择了至今为止仍让我痛苦的 DMD 难度- -

好吧，DMD 难度我的确熬过去了，至于是怎么敖过去的，因为太痛苦，我也就不细说了...

DMC 过去了，我便开始了自己的 MGS2
怎么说呢？以前一直听朋友谈到自己最爱的游戏就是 MGS，但我一直也不太了解这游戏的魅力
不过上手之后才发现，神这个字用在小岛身上绝对可行
我用了三天三夜的时间把游戏爆机
当我黑着眼圈听着 ENDING MUSIC 出现的时候，眼泪再也止不住了
早上我老妈看到我哭肿得眼睛吓了一哆嗦
“你怎么了你？”
“呜呜”
“怎么了?说啊!”
“呜呜”
“谁欺负你了？让你老爹帮你扁他！”
“呜呜”
“再不说我就不管你了”

“呜呜哇…Snake 大叔，我好爱你啊”
“.......今天我准备把你送去一个地方”
“啊？哪里？Snake 大叔的怀抱里？”
“六角亭（Kyo 注：武汉有名的神经病院）”

不过哭是哭，游戏还是要继续玩的
趁技术还不离手的时候，我还是提升难度吧
（个人有习惯，凡是 ACT 游戏都从 E 难度开始，当然，有 VE 的话就选 VE 了，然后一步步提升难度）
狗牌不能忘记，敌人不能多杀，被发现次数也不能多…
好像有很高的难度啊，不过为了蛇蜀黍，我拼
拼到暑假结束，我终于过了 EX 难度
很庆幸，我的家就居住在大学里面，所以我没有选择住校，而是每天回家游戏
EX 难度是在开学的一周后拼过去的，当时面对 20 多架 MG，我的眼睛都直了
更可怕的是身上没有储备粮，血槽也只剩 1/6
也就是说我必须无伤才能爆机



为了坚持，我让 3 位朋友一起来观战，她们坐在我身后，我一个人站在前面拼命
功夫不负有心人，我爆了
再回头看那 3 位朋友，她们正津津有味的吃着我买来的各种零食
“我爆了耶！！！！”
“啊？”
“最高难度啊！我爆了！”
“好啊，你买的这薯片很好吃！”
“......难道你们不觉得这游戏很有意思吗？难道你们的人生就只停留在吃薯条上面吗？”
“难道要把人生转移到霸占你的 PS2 上？”
“- -。。。你们继续吃吧，要喝饮料么？我给你们倒去…”

游戏爆机的一天后，我趁自己精神还处于兴奋状态，又开始了 SH2
话说这游戏是一个朋友介绍的，据说她和她姥姥一边看攻略一边连夜奋战，才把 1 代支撑过去
不过我为了证明自己的胆大心细，决定深夜进行游戏
但是我失算了
我记得很清楚，那次，深夜 3 点的时候，我偷偷摸摸打开电视
把电视的声音开到最小，并打开了自己的 PS2…

我这边深夜，SH2 里面也是深夜（刚从医院出来的时候），我大气不敢出一声，一步步向前挪
结果不可思议的事情出现了，我遇到传说中很难遇到的 BUG
这 BUG 到不是什么恶性的，只是，它会在你毫无防备的状况下，突然出现一个怪物在你面前
不过这也让我吓得半死，我惨叫一声，把手柄丢到地上，并眼看我老爹双眼闪着绿光从房间颤颤悠悠走出来
“你喊什么喊？也不看看现在几点了！哈欠….”
说完他又回到了自己的床上….
= =从此以后，我再也没有游戏到那么晚的时候…
总的说来 SH2 的游戏让我印象深刻的地方也比较多
游戏爆机以后一周内我心中的阴霾都挥之不去
老爹老妈以为我失恋了，开始对我进行思想教育，告诉我早恋的坏处和现在大学生的首要目标
而我朋友们也以为我生物钟低潮，开始偷偷商量如何把我从低潮中解救出来
但是我知道，没玩这游戏的人是无法体会其中压抑情绪的

日子一天天过去，压抑的回忆也总会被时间掩盖
几天后，我拿出了 BIOCV
玩 CV 的那年我 19 岁，人生正处于从喜欢小白脸进化到喜欢阳光青年的阶段
我目瞪口呆的看完 Claire 逃生的 CG OP，就下了决定：
绝对不要看功略！绝对不要！
说到做到是我的优点，虽然这优点经常不能奏效
秉着坚持就是胜利的真理，我坚持到了 Chris 的出现
那个时候我的脑袋里面对生化人物的理解只有 2 代的 Claire 和 Leon，还有 3 代的 Jill 和 Carlos
对于 Chris 的出现，我完全把他看作只是 Claire 的哥哥，如此而已
但是当他在雪地里和 Wesker 对决的画面出现，我的手握紧了



“我靠你的 Wesker，居然欺负我家 Chris 哥哥！！！”我嚎叫
“啊？我怎么不知道你有个哥哥？”我老妈从厨房钻出来问
“- -因为那个时候我还没生出来”
“哦….怪不得我不认识你哥…………………………………………………你个小兔崽子晚上别想吃饭了= =”
“= =妈，即使你很恨我也不用那么骂你自己啊….”
嗖~~~~~~~从厨房丢出来一个勺子
这就是我爆了 CV 以后印象最深的记忆，它让我损失了一顿晚饭，还让我脑袋差点被木制汤勺砸中

一转眼，到了 03 年
这一年我接触的游戏就更多了
三国无双 2、3、ICO、天诛 3、灵魂力量 2、超级忍
这些游戏里面恐怕花费最多心血的就是无双 2 了
很郁闷的是，我买到的是中文版，里面的配音也全部都是中文
不过天真一如往常（读者：天真？）的我居然以为这中文版就是原版，殴
这还不算，我甚至还很吐血的把里面所有人物的台词都背了下来，再殴
我老爹每天看到我一边嚎叫"由我来保护主公的本队！"一边追杀敌人满地图乱跑，他都会很疑惑的问：
"杀很久了吧？怎么还没完啊？"
"嗯，温故而知新"
"可我很久没看 DVD 了"
"嗯？你房间不是也有 DVD 机么？"
"那个效果不震撼"
"哦，等你退休就可以看了....敌将败矣！！！哇哈哈哈哈哈！！！跟老娘斗？老娘一胆（青龙胆）子插死你！"
"你那么做是不对的...这整天打打杀杀多不好？乖，哪天给我买点类似三角洲那样的游戏"
"那个好像更血腥啊？"
"没关系，血腥的事情就交给我吧！"
"靠！"
"啊？你说什么？"
"我说...赵云好帅啊！"
"赵云没马超帅，人家马超好歹还有半拉外国血统，帅着呢"
"......."
如此反复了好几个月，实在没什么可以挖掘的，我换了游戏：

超级忍

其实一开始我是不想碰这个游戏的，原因，大概是因为我知道这游戏很难
但那三位把人生放在吃薯条的朋友中其中一位看到秀真的风姿以后，义无反顾地爱上了他
于是她也天天来我家，拉着我让我玩这游戏给她看
"难道你不喜欢他？"她问
"喜欢"我回答
"那你就玩嘛！"
"太难了..."
"难道比那个打机器人的还难？"
"你说的是 MGS2 的 EX 难度那 21 台 MG 吧？"
"管它是什么呢，反正你玩过去了"
"也对...那行啊，我就玩给你看吧"
我这个人就是不能戴高帽子，一旦戴上，就摘不下来了
不过奇怪的是，当我用颤抖的双手把 SHINOBI 的盘片塞进 PS2，我的思路就开始混沌了
为什么混沌呢？大概是因为我看到身后那薯条人生的朋友花痴的眼神了吧...
花痴是花痴，游戏还是要继续

我咬牙跺脚，发现这游戏居然没有难度可以选择，哦，美版啊美版，为什么你是美版...
怎么办呢...算了，拼吧



第一关还算简单，主要是摸清键位和出招的手感而已，到了飞机 BOSS 也是它在前面飞我在后面追
然则到了第二大关一开始，我就发现，这难度有了质的飞跃
我这人有个毛病，玩游戏难度高点我可以熬，但是一旦有时限，我就算完蛋
看着自己..噢，不，是秀真的...HP 急速减少，我就紧张，一紧张就爱出错招，一出错招就被敌人攻击，一被敌人攻击我的...哦，不，是秀真的 HP 就更急剧减少...
如此恶性循环，导致还没撑到 3-A 就已经死去无数次
我身后的薯条人生朋友一边哈哈大笑，一边在旁记录下我死去的次数
终于熬过了 4-B 的时候，她举起她手中的纸条：
十二个半[正]字
"还好没什么地方掉下去就挂掉"她一边说，一边看着 5-A 的开场 CG
当我发现哗啦啦的洪水在我..噢，不，是秀真脚下蔓延的时候，我很鄙视的看了那朋友一眼
"乌鸦嘴！你怎么不说还好没见到沼泽啊？"
她的确没说，不过我说了
所以在 6-A 的时候，我看到了最下层散发墨绿色的毒气毒水的时候，我哭了：
"我不玩了，这太折磨人了，我不干"
"好吧好吧，不如我们再从头来一次？现在去虐 1-A 的小兵肯定很爽！"我那无良的朋友提议道
"好啊！我也喜欢虐弱者！！"我搭话
"OK！就那么办了！"她兴高彩烈
"Let's rock！！"我满地乱扭
不过这次我又错了，我选了 NEW GAME，并且在虐完敌兵以后让游戏自动储存了
当我养精蓄锐完再按下继续的时候，我哭了
"你奶奶我的 7-A 呢！我的 7-A 呢！！！！"
"好像存档被覆盖了？"
"我靠！！！我不玩了！我不玩了！！！！"我摔手柄
"不管！你不玩我就把你 SBL 的事情到处宣扬！！"薯条人生朋友威胁我
"你...你...你要玩自己玩！我不玩！！！"我耍赖
"不玩也要玩！你不玩我就告你老爹老妈说你在学校当全系的面向一男生告白还被他当众拒绝！！！"
"你诬赖好人！！！老娘对真人没兴趣！老娘爱 2D 的！！！"
"你不是好人！！！2D 的不就是秀真么！！！"
"我就是好人！！！2D 的还有赵云！！！"
"你不是！秀真最高！！"
"我是！赵云万岁！！！"

“你是好人还不继续游戏！？”
“谁说我不继续！我就继续了怎么样！！”
“嘿嘿，这是你说的”无良的薯条朋友得逞似得露出淡淡微笑“好人同学，请继续吧”
“……我…..我…….我诅咒你嫁人的时候围 10 米长的红围巾被身后的人踩住摔你一跟头”
我一边说，一边继续起那噩梦般的游戏
出乎意料之外，这次竟玩十分顺畅，以前只能得 D 或 C 评价的关卡，破天荒地得到了 A
功夫不负有心人，我终于撑到了最终 BOSS
那个时候是晚上 9 点多，我深吸一口气，看着身边喝着冷饮的无良朋友
“....为了通关 CG....”
“嗯，一定是很华丽的画面”
“我拼了”
“加油！！！”
于是我就真的拼了，拼到晚上 10 点多，终于，在 9 字真言的杀阵下，BOSS 被灭了
当时那种心情，就好像 MGS 里面得到了隐身衣，SH2 里面打出 UFO 结局，买彩票中了 5000 万(这个还未成为事实)一样兴奋
我和朋友紧紧相拥，等待着那华丽的 CG 出现….
可是，我们失望了….
短短几十秒的 CG 让我的心情好像 MGS 里面隐身衣没得到反而得到一个小鸡的暴机称号，SH2 UFO 结局没打出反而被 Mary 杀掉，买彩票中了 5000 万却在领奖的时候发现领奖日期在前一天已经过期（这个还没成为现实）般痛苦

我哭着把碟子退出来，换了盘《ICO》进去
开场动画让无良朋友哼了一声“这男主角也太磕嗔了”
我也习惯了秀真的飒爽英姿，难堪的咳了咳
“先...玩着吧”
但当游戏进行到救出女主角以后，我们不约而同发出了赞叹
用绮丽来代表女主角的样子似乎有些偏颇，不过也基本上合了我们的心意
清新的画面让我们心旷神怡，拉着她的手在城堡中穿梭，掠过郁郁葱葱森林的木桥
水面上的倒影和风车的旋转，让我们仿佛坠入仙境
时间的流逝只在霎那，当我起身准备喝下一口水再继续的时候，惊讶得发现那时已经深夜 12 点
朋友拉着我的手，兴奋得说：“记得明天等我来了以后再继续”
“没问题！记得来的时候给我带薯片！！”
“美的你！！！”

然而第二天我并没有等到朋友来

她的父母怀疑她深夜不归是因为和外面的小流氓鬼混，而实行门禁
不管我怎么解释他们也说我是帮她哄骗父母
无奈之下只好放弃挣扎
恰逢那段时间接近期末，我则决定把重心转移到一些比较慢节奏的游戏上
那天去电脑城，问 BOSS：
给我介绍几款比较不费力的游戏吧
什么是不费力？

就是乱按都可以爆机的
哦，好，等等
这样，BOSS 给我拿来两张封面看起来比较少女的，我皱了皱眉，没办法，谁让现在是特殊时刻呢？
怀着：千万不要是养成游戏的心情，我回到家
把盘片一塞进 PS2，我就差点喷出鲜血
恋爱 AVG，哈哈，哈哈哈哈….老娘第一讨厌的游戏类型！
我直奔回电脑城：
我不玩这类型的啊！
你不是说乱按就可以通关么？
那也不要这样的…
好吧，我知道了
然后我就接到了另一份游戏：恐怖惊魂夜 2
据说这是很恐怖的游戏，你小心。老板说
噢…我喜欢恐怖游戏。我回答

然则，我又失策了
我不停按手柄上的按键半小时，居然还是对话
我一边按一遍自言自语：
怎么这游戏的开场那么长呢…那么长我还都看不懂啊…这怎么办….我要按到什么时候….
怀着一颗忐忑不安的心，我开始上网查找攻略
看到游戏的介绍以后，我哭了：
这是一款文字 AVG，如果你不是日语达人的话，还是不建议你去碰它了，毕竟没有谁会闲着没事按它几个小时的按钮玩
“我靠…”我关上 PS2，重新回到我的课本上
一边读书一边骂，一边骂一边读书
骂了 10 分钟就累了，倒在床上一闭眼睛就睡着…

睡着的时候我作了个梦，我梦到 Chris、Wesker、Snake、Raiden 四个人去杀僵尸
Raiden 拉着 Snake 的手像黑客帝国里 Neo 在空中 360 度脚踢四方一样把 4 周的敌人踹飞
而 Chris 和 Wesker 又用枪横扫千军万马，一时间血肉横飞

醒来以后我即刻在网上联系上了一位很久以前一起奋战 PSO 的网友
“我要定一份 BIORE，和一份 BIO0”
“你买 NGC 了？”
“没有，但为了游戏，我会买的，可惜，不是现在”
“好的，什么时候要？”
“现在行么？”
“…….”
三天以后，我收到了那朋友寄来的两份游戏
拿着它，我自言自语：
Chris，Wesker，请等我买 GC 啊….

那是 2004 年，大三正在朝我招手

2004 年寒假，我把 PS2 带到亲戚家
我和弟弟开始奋战起三国无双 3
无疑我选的是赵云，而我弟弟，他钟情吕布和马超
整个寒假就在这个游戏里面度过了
然而也就在寒假的最后几天，我遭遇到至今为止每当想起还让人流泪的噩梦

那天，我正在努力奋战 SH3 的 UFO 结局
在一次电闪雷鸣后，我决定存盘完休息一下再继续
可正当我储存的时候，停电了



几分钟后电又来了，可当我打开 PS2 的时候，精神崩溃
所有存档都没了，什么都没了
我那几百小时的无双，SH2 的完美存档，SH3 几近完美的存档，鬼泣的存档，还有超级忍的存档，以及其它乱七八糟的存档，全没了
我的大脑一片空白，双手不住颤抖
我哭了
哭得飞沙走石石破天惊惊天动地地动山摇
一直到开学，也再也没有碰 PS2 的心情

开学以后我去了趟电脑城，在得知不止我一个人存档被毁过后，我的心情好了许多（旁白：无道德）
在老板的推荐下，我购入了影之心 2 和王国之心
于是在我的印象中，这俩游戏占据了我整整半年
不知道是不是听说了王国之心里会有 Squall 出现，还是听说了这游戏让三上发飙，总之我起初是抱着看热闹的心情去玩的
尤其是那飞机在航道上打来打去，又被我老爹看到以后他总是很失望的摇头
“以前玩三国就够无聊了，现在居然还玩起打飞机，简直就是无聊+幼稚！幼稚懂不懂？”
“不就是没给你买三角洲么！居然还这样贬低我？！”
“那你倒是去买呀！”
“七！！！”我哼唧一声就直奔向电脑城
老板！给我拿一张操作最不方便，游戏画面最差，音效最垃圾的第一人称射击游戏！！
红白机上的我们这没卖
PS2 的！！
荣誉勋章？
那太好了！不行！我要垃圾一点的！最好玩 10 分钟就能找不着北的那种！

我印象中没那种游戏，随便你选一张卖的比较差的好啦
没问题！快点给我！
于是那吃错了药的老板还是给我选了一张......荣誉勋章....
我拿回去以后冷笑着把它塞进了 PS2
老爹兴奋的拿着手柄：快点快点！给我调一下！
我：你自己来！
老爹：能 2P 么？
我：你还懂 2P？
老爹：废话，开始了，别打扰我啊
我:：.........不是说好 2P 么？
老爹：不行，我一个人来
....
在等待了三个小时以后，我老爹才兴冲冲的放下手柄
“吃饭，吃完继续”他一边关电视一边走向厨房
“可我也要玩啊！”我抗议
“等我玩完再说”他坚持
“怎么可以这样！？我要玩我要玩我要玩”我就差满地打滚了

在吃饭过后，我们友好签署了互不侵犯个人主权的不平等条约（矛盾？）
以后每个月的单数由他玩，双数由我玩
所以我很讨厌 1、3、5、7、8、10 和 12 月，因为它比平时要多一天（再矛盾？）
半个月以后，我老爹宣布放弃游戏，他说那游戏难度太大，自己玩不转
嘿嘿，没看到我偷偷设置成 H 难度了？你玩得转才怪了
不过这事实不能让老爹知道，不然很难保证他不把我的 PS2 丢进澡堂泡泡浴

好吧，话说回来
王国之心
游戏流程不算长，但很杂，而且视角有些问题，所以玩起来经常晕头转向的
我抱着死也要看到通关 CG 的决心再一次爆了机
宇多田光的光让人心情舒畅，看到凯丽眺望海的那头，不得不赞叹一下 SE 制作的精美 CG
不过能给我留下深刻记忆的也仅此而已：
音乐，CG，Riku，还有成熟了的 Squall

后来没过多久，我开始玩起影之心，2

一早就听说这个游戏 EG 至极
玩上手后果然如此
每天我都要哈哈大笑几次，惹得老妈又要带我去看心理医生

其实我挺喜欢女主角的，那种性格和外形都是我比较中意的女性，还有男主角的性格也是
所以我一直天真的希望他们可以走在一起
然则随着剧情的发展，让我的心情一落千丈
男主角被地下冒出的利石刺穿

女主角回到过去
大家都各奔东西
《月恋花》的音乐响起，眼睛又一次红肿起来

其实有时候被游戏感动得原因就是那么简单

可能是太喜欢这部游戏的原因
二周目我花费了几个月时间才把所有能挖掘的东西全部收齐
再看看时间，已经是接近年底

12 月，我入手了美版 MGS3
当时有关剧情的讨论沸沸扬扬，可我抱着死都不看的心理把自己藏在论坛之外
经过很长时间的努力，我终于,,,蹭到了…The End…
这是我印象中第一次花那么多时闲在一个非最终 BOSS 的 BOSS 身上：
那个时候，当我快要倒地不起的时候，终于让我发现了他的踪影，我那个兴奋啊
拿着 BB 枪（VE 难度特有= =）就对着他猛射！
可那老头子居然比 MGS2 里面的炸弹男还猛，哧溜一下就跑没影了
我哭了，一边哭一边战一边战一边哭
然则在我身边观战的老爹还不停唠叨：
"哪有你这样狙击别人的！S 型啊！打一枪换一个地方！你看人家狙击手，从来都不在原地放第二枪！"
气的我只想扔手柄！什么人啊，我越急他还越说我？
行啊，我跑还不行么？我不停的跑！
跑来跑去
如此反复一小时后….
老爹从厨房探出头：吃饭了！
我：吃乃妹！
老爹：啊？
我：….等一下，我打完再吃哈~~
老爹：哦

两小时后
老爹：怎么还没完！！
我：完乃妹！！
老爹：我靠！你说什么？！别以为我耳朵老了啊！
我：….这 BOSS 好难哦
老爹：你笨！
我：笨乃….我继续

三小时后：
老爹：我就没见过你那么笨的！
我：有本事你来玩啊！
老爹：玩乃妹！别以为我不会说啊！半小时后有足球，玩不过去也要让我看电视

我：足球？中国的？

老爹：要爱国！爱国懂不懂？

我：我是爱国啊，可他妈国家队不爱我啊！

老爹听到这里，神色黯淡下来。他默默转身，不过没有流下耻辱的泪。而我，终于敌不过肚子那吱哇乱叫的声音，冲进厨房

吃完饭，我打开电脑，在论坛找寻起击败 The END 这死老头的方法

当我发现那无敌兼无赖的时间调整法后，愤然起座，把时间毅然调整到一年后...

The end，这个流氓到无法用言语形容的文学老头，就那么自然的走了

......我无语问苍天啊....

再回头看看时钟：光是在他身上，就耗费了我整整三个小时零十四分

从某方面说，这么长的时间，打击到我本来就易碎的自尊

不过同时，它也激活了我把 MGS3 当作魂斗罗，见人杀人见蛇杀蛇的凶恶作风

我冷冷的笑，我狠毒的笑

直到晚饭后，我终于见到了花丛中的 The BOSS

白色的花瓣竟是如此惊艳

我（？）手中的枪口也因为无法对准面前的她

Snake Eater 的音乐在 BGM 中响起，我的呼吸急促起来

CQC 啊笨蛋，CQC。我在口中默念

这时，轰炸机来了...

轰！！！

我："TvT 炸·乃·妹·啊·炸！！！"

我老爹这时又不合时宜的插嘴："该！让你笨！"

我："TvT 你不笨你玩啊！你不笨你玩啊！"

老爹："我不玩，我玩了哪还有你的份！"

我："TvT 我好命苦啊~~"如此重复 20 遍以后，我老爹跑去自己的房间看他的电视去了

其实我觉得有的时候鲁迅先生笔下的祥林嫂还没我厉害，因为至少我能连续说同样的话 N 次还不变音

这边想着，那边又开始继续战了

这次我舍弃了自己已经破碎的自尊，用下流兼混账的 BB 枪打败了一身正气（？）的 The BOSS

她倒在地上的时候，我觉得自己是混蛋

听完 Eva 的那些陈述，我就发现自己真的是混蛋了

可怜的 The BOSS...伟大的 The BOSS

我默默擦干自己流下的眼泪，对着屏幕上出现的字幕，皱起眉头

连续两次为游戏的结局哭泣，我这个没用的东西

我暗自骂着自己，钻进被窝倒头大睡

第二天，我来到 A9 论坛，混入了 MGS 区

很开心那里很多人都和我一样，对 TB 倍加崇拜

另外一些剧情的深挖也让我受益匪浅

我看着高手们在视频上将自己的技巧发挥的淋漓尽致

一种崇拜的心情如洪水般泛滥起来 = =

将崇拜转换为动力，我开始向高难度进发

一个月后，我爆掉了 EX 难度

TvT 可惜成绩就....咳咳~~~

再看看日历，2005 年 1 月了

那段时间 BIO4 的消息沸沸扬扬
我和一个当时关系不错的网友也聊得很投机
她当时为了 BIO4 买的 NGC，而我，我看着手中 BIORE 和 0 的游戏也思前想后
后来在 05 年的 1 月份，她帮我从北京买到一台银色的美版 NGC，并邮寄给了我
为什么要买银色呢？
因为前段时间 MGS TTS 出了个限定版主机
当时差点就买了下来，可老板说，划不来，那主机的 FOXHOUND 标志还不如自己换一下
想想也在理，价格被炒太高，也就作罢
可自从那时候起就养成了银色偏爱症

拿到 NGC 以后，兴奋的把 BIORE 塞进去，看着开场 CG，我兴奋得手舞足蹈
可一开始选择难度的地方就把我弄胡涂了：这是什么意思啊？哪个难度比较简单嘛！
怀着越往下难度越高的主观思想，我犹豫着选了第一个难度
看到 Chris 一遍又一遍的惨死在 SS 口中，我的心在滴血
我给自己准备了一根红色的丝带，把它当作 Snake 的无限弹药发带绑在自己脑袋上
我觉得那样会给自己带来好运，也会给 Chris 带来生存的希望
可我错了
我的陋习是见到怪物就杀见到敌人就斩，可这个陋习在这里，就成了致命的问题
眼看 Chris 弹尽粮绝，我终于咬牙跺脚，把小刀拿在手中：
有没有搞错？怎么会那么难？这怎么玩啊？
我一边自言自语一边躲避无处不在的 SS，终于，还是走到了绝路
我像一个老头一样无奈的叹息，缩在沙发上怀抱枕头，看着电视上的一片红色，黯然神伤



Chris，对不起，我太没用了，居然连最简单的难度都撑不过去...我不想你死的,我真的不想...
流着眼泪上了网，我问那个帮我买 GC 的女生：
为什么会那么难的...
她疑惑：
不会啊，我都觉得不难
我愤怒：
不难才怪！弹夹都分开占道具字段置！
她醒悟：

你选登山难度了吧？
我耸肩：
登·山·难·度？那既是什么？
． ． ． ． ． ．
． ． ． ． ． ．
恍然大悟下我立马跑去ＮＥＷ　ＧＡＭＥ
选了第二个难度以后我突然发现游戏竟然变得如此简单
一路上过关斩将，我很快来到之前登山难度挂掉的位置
望着被我打翻在地还不停抽搐的Ｈｕｎｔｅｒ，我果断的在原地做了个３６０度回旋的动作以示庆祝
咯咯咯咯咯咯~存弹千日用弹一时啊~我打~我再打~我还打~我打死你个 XXX！
一边唠叨一边遇到了正在手忙脚乱的 Wesker
看着他寻求 Chris 的帮助，一种满足感涌上心头：
我他妈就是不帮你，看你还欺不欺负弱小的我（？）
哈哈哈哈哈....咦...为什么这手铐怪那么喜欢我（？）？为什么它老追着我（？）？？
不带这样的！我·不·依·啊！！！
所以该帮还是得帮，不然等 Wesker 被打下悬崖再来战它就会后悔
比方说我，后悔，悔到肠子里去了
终于还是看着它跳下悬崖，我就望着屏幕发起呆来
我想，可能游戏很快就要爆了，那个时候...我会很失落吧？
于是我做了个很愚蠢的决定：我把盘装回到盒子里，再把它放进自己的衣柜

“等什么时候，我不喜欢 Chris 了，再继续玩吧”

深深地叹气，我抽出前几天朋友帮我带的 RE4（美版生化危机 4= =）开始奋战起来
那个时候我还很喜欢 Leon，所以我让自己尽量不要犯一些低级错误
攻略什么的也免了，毕竟生化危机不是寂静岭，不看攻略也可以撑过去
玩到 B 盘，遇到橡皮人，我完全不知道它的身上有寄生虫，所以我无奈之下用麦林劈里啪啦才把他打爆
这让帮我买 GC 的女生知道以后大骂我浪费
当然，我也对此很不爽，自己玩自己的，管我浪费不浪费，我又没觉得弹药不够用
玩到爆机，我甩甩自己酸疼的手
PRO 难度，我来了
...
...
我来早了...
一路上不停的死不停的续关，如此反复，看到 Leon 断头、破相之类种种死法在我面前显露，我快要吐血
一怒之下关机上网，查询简单的过 PRO 难度方法
可惜那些方法对我来说没一个简单，所以我还是决定凭借自己的努力吧
正好那段时间因为一些 BIO 同人的分歧，我开始对 Leon 的兴趣有了变化
从喜欢，到无感情，直到 PRO 难度爆机，我才冷冷的笑了起来
144 种死法，对么？我来慢慢的试验吧
...

…
试过了无数次以后，我开始上班了…
上班的时间很难熬，虽然事情不少，但身边那些长辈们有空就聊韩剧的风格实在让我接受不能
我本着宅的精神，每当她们讨论某棒子男多么帅气的时候我就会开始写游戏同人
美其名曰：创作！
创作完回到家，第一件事就是打开游戏，奋斗我好不容易才能去购买一次的游戏
FF12
大叔控的心态让我义无反顾爱上里面的 Basch
那水晶迷宫让我连摔三次手柄
100 多小时的游戏时间，让我把 Basch 和女王打到 Lv90 以上，而其它人还是在 Lv5~60 徘徊…
结局 CG MUSIC 很好听，不过还是没有完美
毕竟那邪恶的戒律王我完全是无能为力…

时间慢慢过去，一直到 06 年年底，传来 MGSOPS 的消息

其实我早就有购买 PSP 的打算，但因为种种原因，一直没有买入
当看到 OPS 那华丽的迷彩 PSP 外壳，我就再也忍耐不住了
当即联系上某游戏店 BOSS，对他说："我要啊！！多少钱？！"
他回答我："大概 3500 左右？"
我的眉头紧皱："看，我把口袋里面的钢崩都给掏出来了也才 2500，您能给我开个恩便宜点么？"
他再次回答："这样吧，等货出来以后再帮你问问"
就这样，我每天在心里烧高香，祈祷我的梦想能够成为现实
终于，那天他联系上我"价格出来了，2350"
"万岁！！！"我的声音据说声波很长，直接传到楼下正在散步的老爹耳朵里

在圣诞节那天，我拿到了那华丽到无法用言语形容的 PSP
T_T 从此，上班的时候只要听到高丽棒子相关，我一定会拿出它来，疯狂游戏
终于某一天游戏的时候，被我的领导看到了
他凑过来站在我背后，一言不发
直到我 GAME OVER，他才幽幽开口
"这是什么游戏啊？"
当时我的心里只有一句话：我日你仙人板板哟
不过往日的教导告诉我，这是老大，得罪不得，于是我只好乖乖回答
"合金装备"
"可以在电脑上玩嘛？"
"那个,,,这个,,,,1 代可以…2 代可以…3 代不行…这一代也不行…"
"可惜哟，看起来还蛮好玩的"
"嗯…"
"…"
"…"
"你的报告打完了么？"
"……"

完败

完败给工作
完败给我们那看不起 OTACON 的老大
完败给越来越不宅的我
完败给不再年轻的心态

可我能够就那么放弃游戏吗？

当然不能！！！

BIOUC 的消息出来了，我的 Chris，我那最最最最最爱的 Chris，我怎么能无视他的存在？！
于是在 07 年的 4 月底，看到论坛上那位卖我 PSP 的 BOSS 贴出 Wii 降价的帖子时，我燃烧了！
三天后，我就收到他给我寄来的 Wii，望着那洁白的身躯，我开始思考怎么和我老妈交待这一最新罪行
不过在此之前，首先要做的是，是让老妈接受这一另类控制器...
（旁白：Kyo 的老爹心态年轻，能很快适应青年的娱乐活动中，包括用按摩棒锤打那些贱兔子的脑袋）
Wii sport，很好的带动了我老妈的乐趣，她和我苦战 300 回合网球以后终于体力不支倒在沙发上
而我...我在后来的三天内胳膊疼得连手都抬不起来=_=
不过也有一个好处，老妈忘记问我 Wii 的来源了 XDDD

就这么度过了大半年，BIOUC 发售了
对于为了 BIO 才去买 Wii 的我来说，要买自然就买值得收藏的
在论坛 maomaoandy 帅哥询问下，我加快了催货的速度，下重金购买到同捆版
抱着激动的心情，第一时间将 Wesker 报告书的内容全部发到 A9 来
然后就开始我的 UC 之旅~！
因为操作不太习惯，就只好找来老爹和我双打= =



于是乎每天就能听到我和他的对话：
“爆头！爆头！！！”
“为什么我的武器没你多！！”
“那是因为我把武器都得到了”
“爆了头！为什么不爆？！”
“头顶！头顶！要喷射状爆掉才算爆！！！”
“不行！我瞄不准！！”
“你笨！啊啊啊！！！我的 Chris！！！我的 Chris 被 SS 咬到了！！！好疼啊！！！”
“你笨死了！那么多武器还被咬！！”

我努力的让自己能够存活的久一些，可无奈总是不能如意
老爹说人生不如意事十之八九，但我觉得我这边是十之十
毕竟我不像宅一样那么多充裕的时间
所以到头来技术也毫无进步

如此奋战一个月，我累了...
大概是长期的工作让自己身心俱疲，又或是精神的高度集中让自己感到不堪重负
总之，在一个月以后我放弃了继续挑战全 S 的念头，直接把游戏收到箱底
看着它旁边的 BIORE，我恍然大悟
我老了
年少时的激情已经不再，空留下记忆卡中不会再去触碰的存档还在角落静静安睡
什么时候变成这样的？
不知道
激情还能再次燃烧吗？
Who knows.

12 月
天气很冷了
我穿着厚实的羽绒服在大街上行走
雪下得很大，让我浑身不爽
每一步都要小心翼翼，否则就会和身边那位骑着自行车一头札到路边的帅哥一样倒霉
这时，我收到朋友发来的短信，让我推荐一下最近好听的 OST，我挠挠头，却实在想不到新的 OST 能有哪些
无意中闪现出某音乐下载论坛的热贴：Ace Combat 6
于是我把这个名字回复给了她
她问我：你听了吗？
我的硬盘已经很吃力了，装不下了。我回复说
那你怎么推荐给我听。她再次发来信息
这不是你要听新的吗？！我一边回复，一边迈着沉重的步伐回家，打开电脑
为了她的那句话，我决定仔细听听 Ace Combat 6 的 OST！！啊啊...
大概是 MSN 上可以显示正在听的音乐名称，一位网友发来信息：
皇牌空战的音乐哇？你什么时候开始对这种游戏感兴趣了？
我疑惑的望着电脑显示屏上他传来的图片，随便存在了一个活页夹里
那些音乐嘛...不错，比较对我口味
看看图好了...飞机啊，我可没什么兴趣啊...我的兴趣呢，都是在 2D 的美型大叔身上的....的.....................
看到图片的一刹那，我双眼冒出绿光
"嗷~~~帅哥啊啊啊！！！该死的，明明是冬天了，可我花痴的心态怎么反而加剧了呢？！"我把这句话发给发我图片的朋友"这谁啊！！！谁啊！！！"
"AC6 的角色喽！Ilya"
"啊啊啊啊！！和 Chris 的感觉好像！"
我兴奋的手舞足蹈，然后继续趁春心荡漾闲寻找起其它相关视频，于是乎，让我看到了皇牌空战 5 的 OP CG...

“麻痹呀！！又是一位帅哥啊啊啊啊！！！”我再次发信息
“AC5 的帅哥？难道你说的是那个废柴？”他问
“废柴？我认为他应该是个和 Chris 一样的热血正义男啊？”
“你看谁都说和 Chris 一类型”
“…最近真冷啊…”我岔开话题
“是啊，冷啊，这游戏真好玩啊，可惜你玩不到啊，买不到了吧？后悔了吧？哈哈哈”
幸灾乐祸的他三分钟之后险些成为我 MSN 上的陌生人-____-

08 年 1 月
事隔半个月，我收到他寄来的皇 4 和 5
（因为年代太久，我的确无法买到了…所以让他帮忙刻的>w<）
收到游戏以后，我打开了阔别已久的 PS2
皇 5 上手并不困难，当然，操纵好也不简单
我选择的是白痴模式，也既是说单纯给新手用的操控模式
并且我也没有看新手教程就那么跌跌撞撞的开始了游戏
游戏期间我认识了皇区的渣 Z，在他的帮助下，我终于冲到 M10，也就是在这一关，我才学会特殊武器的使用方法= =
一路死拚，来到 M23，数次冲关未果下再次找渣 Z 寻求帮助
这样我才知道，按三角键是转移攻击目标 0TZ
当时我的确很崇拜自己，在这样的状况下居然都能撑到那么远…
历经 1~2 星期，我才爆机掉，并且我也接受了当初以为那帅哥是个深明大义的绝对好人但其实是个恶毒且混蛋的坏人的事实
爆机的时候大学里面正好放假，而我作为大学里面的工作者，也幸运的享受到了寒假的待遇
也因此，有了多余的时间来趁热打铁，开始玩起游戏的最高难度
具體請參閱這裡 http://bbs.a9vg.com/read.php?tid=833018
爆机后，随即拿出传说中的 Ace Combat Zero
我问自己，啊，这里面会有帅锅么？没有的话，我拿出什么动力来玩涅？

于是….
三个月过去了，而我呢？
我还在挑战这个游戏最终 BOSS 的快速过关
BOSS 音乐 Zero 让我亢奋到无以复加，每每想到本应是同伴的 Pixy 最终和主角拔刀相向，就有泪飚的冲动
印象中很久没有那么迷恋过一个游戏以至于它的音乐了
我甚至痴迷的开始写起每关的游戏记录和剧情小说
这些都是以前从没有过的（BIOUC 的时候写过，但那不算正经东西-____,-）
或许是因为 A9 皇区的朋友们比较和善吧，在那里得到很多快乐，于是我也在游戏里乐在其中
渣 Z 和 Japp 这对基友更是为我这位腐女增添无数 YY 的念头
嘛，这时候才发现，得到快乐其实很简单

08 年 6 月，也就是这个月
MGS4 发售
翘首以待几年，本想立刻购入，可无奈发售那天我即去到外地

在那里无法上网，无法与喜欢游戏的朋友沟通
差点崩溃
好在那总受渣 Z 同学不停发短信告诉我 MGS4 的消息（绝对是欺负我这无法玩游戏的可怜人），让我枯竭的心灵受到了一点点滋润
一周后回到家，第一件事就是给那位 JS 联系，第二天上班之前就冲到银行
第二天即收到了 JS 的快递
拿着限定主机我泪流满面
“TvT Snake 大爷，我来了！！！”

不玩不知道，一玩不得了
我用自己本来就不宽裕的作息时间苦战 3 天终于爆机
Raiden 在本作中给我的印象太深刻了
我玩的腐并痛苦着 T__T(多说无益，剧透西奈)



我想我永远都不会忘记 Raiden 舍命保护 Snake 的那些片段
一如我不会忘记 MGS2 中 Snake 处处帮助 Raiden 的回忆
我也永远不会忘记 Otacon 给与 Snake 的协助
一如我不会忘记 MGS1 中 Snake 救出 Otacon 的过去
我更不会忘记 Ocelot 看似暴虐其实却把自己隐藏在黑暗中的事实
一如我不会忘记 MGS3 中 The Boss 把自己的生命献给无法让人去原谅的祖国
MGS 给我的感动是其他游戏远远无法超越的
因为它赋予了一个时代的辉煌与终结
小岛在这点上是很成功的，因为不是所有人都能做到激流勇进
这对 Snake 来说，也是最好的结局

至此，我多年的游戏生涯也回忆结束
感谢身边和论坛的亲人朋友们在我最需要帮助的时候给与我的莫大支持
25 年的历程眨眼间就过去
往后的岁月里希望我能保持这样的心态，活到老，玩到老
也希望各位 TV GAME 玩家不要因为生活而忘记自己最初所喜爱的事物
能珍惜最好，一定要放弃的话，也请在不经意间回忆一下最初游戏时的感动
因为那份感动是珍贵的，也是难以用其他东西替代的

最後的最後，一張主機自爆



這張則是...去年 5 月份剛購入 Wii 的時候爆的打機環境。。



=2008.06.28，写于值班办公室，以此纪念因为生活压力而放弃游戏的朋友们，也感谢即使再困难也不曾放弃自己生命一部分的玩家们=

街机仔们的快乐生活

mechina

《玩游戏》杂志第二期文章，首发 A9，转载请注明。

街机仔们的快乐生活
文/岚枫

"街机"这个名词对很多中国人来说既熟悉又陌生。一个明明已经诞生了几十年的产业，至今在国内依然步履维艰的发展着。作为一个在国内实在小众群体——"街机仔"中的一员，我今天为大家讲讲关于我们的故事。无论你是我们的一员或者仅仅是一个旁观者，都希望能够坚持将它读完，因为我相信，每个人都能从中分享到我们的酸甜苦辣。

掐指算来，再过几个月就到我 27 岁周岁的生日了。岁月不饶人啊，我也即将变成一个年近三旬的"老青年"了。回想一下，小学时候在班会上不情愿地举起右手，宣誓"不进入*室*厅"的情景依然历历在目。甚至还有一次在评选班委时，只因为我是"某厅"的常客，而在我选票高出对手很多的情形下，还是被老师"取缔"了班委资格。"常去街机厅"等于坏孩子的标准从那时已经在人们心中根深蒂固。弄得我现在每次进街机厅见到"小盆友"都有些别扭。舆论的力量还是强大的啊。

其实说这些，也不过是想发发牢骚而已。很多人当初去街机厅玩游戏，那也的确是无奈。在那个讯息还很落后的年代，小孩子的娱乐生活真的还很匮乏。突然出现这样的一个新生事物，又有很强的互动型和对抗性，能够突然获得爆发性的人气也是情理之中的事。俗话说，"小孩和女人钱是最容易赚的。"在利益的趋势下，又没有规范的部门进行监管。各种条件和环境十分恶劣的小街机房像雨后春笋一样冒出来。我还记得那时候充斥在街机厅的人多半都是中小学生，如果说在当时碰到一个穿着西装夹着皮夹的上班族跟我们抢着玩"名将"，那才反倒是见鬼了呢。小孩子的自控能力毕竟是不一样的，玩物丧志的人自然有，沉迷的人也不在少数。在"只有考上大学才算有出息"的"鬼话"下（君不见今年有多少应届毕业生找不到工作），很多家长开始发现孩子"成龙"的过程中出现了一个绊脚石，并且很容易因此而"成了虫"。打也打了，骂也骂了，就是不好使，该去还得去。真是没办法。其实怎么就没人想想，为什么不多丰富丰富孩子的课余生活，让孩子在童年里除了"学习"以外多那么一些他们觉得有趣的东西。"大禹治水"的故事老师年年给不同的学生讲，"您好，这是我的名片，我叫*禹，大禹治水的禹。"类似这样的情形也几乎每天都会在全国各地出现 N 多次。没有人不知道这个故事，但在现实中能够运用到这个道理的人却是少得可怜。不在源头上解决问题，"一刀切"的做法真是让人无可奈何。
好在现在的家长们都不用担心自己的"宝贝疙瘩"还会被"街机厅"腐蚀，在政府的干预下，全中国的街机厅都已经在 2000 年左右取缔的取缔，规模缩减的缩减。当时闹得还真是挺凶的。什么小学生集体签名，什么多少家长联名上书之类的。我就纳闷了，真可能是我们家住在穷乡僻壤，怎么这样的活动就没让我给赶上呢？否则我一定要在上面大大地写上一个字："NO！"不管怎么说，以前几乎存在于各种阴暗角落地的街机厅不见了，家长们望子成龙的心刚放肚子里没两天，新生的替代品产生了——"网吧"。好吧，最近"网吧"和网游已经成为了众矢之的，如果不是网游能够对中国的 GDP 产生贡献的话，估计早就沦落到跟当年的街机厅同样的下场。

作为同样曾经"沉迷"于街机和网游的笔者来说，可以说句公道话。显然后者的"沉迷度"要远远高于"前者"。甚至眼看如今大中小学生沉迷网游在中国已经变成了一个不小的社会问题，但依然不见政府做出像当初处理街机市场时"拯救"措施。不用看那些什么连续玩网游多少小时后猝死于网吧的新闻了，就说我大学时的亲身经历，我身边就有那种家里条件非常不好，连学费都是借来的同学，因为沉迷于网游而把本应该交学费的钱买了电脑，然后开始每天没日没夜的升级 PK。网游公司的业内人士我多少也认识几个，他们的观点更是露骨，"网游的目的就是要让人花钱在游戏里买自信。"现在不是都"网游克金制"了吗？只要你舍得花钱，你就能在游戏里比别人强，你身边的"后宫"和"小弟"自然也会慢慢多起来。现实中很难或者根本实现不了的东西就可以轻易"美梦成真"了。某种程度说，网游也是一种竞技，但却多半没有一个公平的平台，他更是一个社会的缩影，金钱在里面起着决定性的作用。相比之下，竞技类的街机游戏，例如格斗、音乐、赛车等类型的游戏，最起码它有一个相对公平的平台，对抗是真正玩家与玩家之间的，而不是像网游里是 RMB 与 RMB 的对话。这样看来，街机不是要比网游健康很多吗？可惜啊可惜，即使如此。中国的街机产业已经被扼杀在摇篮中，最近几年虽然一些大城市已经有了不小的改观，但在一些二三级城市，街机产业已经彻底被遗忘，这对很多童年时对街机留有美好回忆的人来说，真是个不小的遗憾。

好吧，好吧，不知不觉我竟然又在发牢骚。毕竟那已经是过去的事情了，现在再拿出来也都是老生常谈。毕竟，我们要看到好的一面，曾经的"小街机仔"现在已经变成了"老街机仔"。以前我们都是偷偷地拿着省吃俭用下来的零花钱独自走进阴暗简陋的街机厅，现在呢，小朋友们都穿着名牌的童装在爸爸妈妈的带领下，逛商场时偶尔到附近的"游戏乐场"去娱乐一把，时尚一次。他们很难体会到我们的童年时代曾经对于这些代币的渴望和珍惜。过去游戏厅如果出现一位女性，那也许真的能够被当作新闻在同学之间传几个星期；而现在呢，抓娃娃机和跳舞机旁边总不会缺少靓丽青春的身影，甚至也吸引我们这些本对这些游戏不感兴趣的老街机仔们驻足留恋一会儿。所谓物是人非，正在于此。好在我现在生活的城市北京街机环境还不是很差，属于比上不足，比下有余。人要学会知足，其实我现在就挺快乐的。



街机厅的关键词一："纠葛"
作为我们这些常玩格斗游戏的街机仔来说，"纠葛"想来是无法避免的。这个其实很正常，格斗游戏嘛，就是最直接的玩家与玩家直接的对抗型的游戏。比这个更直接的就只有"真人快打"了。玩出点"电光火花"也属于正常现象。因为格斗游戏而引发的大小争斗其实在什么时代都有。我记得小时候，有的人输了就会骂人，或者直接拖出去打。文明一点的则会直接"拔电源"，好吧，你既然赢了我，那你也别想继续玩。更有甚者直接管对方要币，你不是赢了我吗，请把损失补偿给我。什么？不给，那么请参考第一条的后半部分吧。

那时候大家都还小，不懂得该如何与人相处，又喜欢争强好胜，丁点大的事就可能会大打出手。这也是很多人非议街机厅的很重要的原因。如今的街机厅已经发展成为比较时尚的消费娱乐场地，类似上面说的情况发生的概率要比以前小了很多。从前的"半大小子"现在也多半是事业有成或者有家事的成年人了。人们自然不会在为一点点小事而大动干戈。

街机厅的关键词二："规矩"
不过，在如今的街机厅里有些默认的规矩还是要守的。而且不同的地方规矩也不尽相同，如果是外地人一定要学会入乡随俗。例如在北京的机厅玩格斗游戏，一定要学会排队，这主要跟北京的整体街机环境有关，因为身处天子脚下，北京的街机产业始终不算很发达（具体后面聊），很多新的游戏很难第一时间在北京出现，即使有了也可能仅有那么一到两台。机器少，玩得人多，问题也就随之产生。大家如果都想玩，又要避免争吵，就必须有一个默许的规矩执行。像当初的 VF5，还有如今非常火爆的 SF4，刚推出时玩得人都很多，但很少会有因为排序而产生的矛盾。大家都默许排队在一边等，因为格斗游戏都是背对背的机台，你排在这一边，就尽量的不去对面排队。输了马上下来，让后面的人上去玩。依次而行。新来的朋友以当时进行游戏的玩家为基准，当在场所有排队的人轮过一圈之后，再轮到你。只要按照规律走，多半大家都能开心的游戏。即使万一碰到自己排队

的一边是个高手，一时半会输不了，要多等一会，那是不是还能学习点经验呢？其实这样的规矩对很多新手来说，未必是好事，因为根本打不过那些老鸟，上去玩一会，想再玩就可能要等上半个小时甚至更长。没法练习，水平肯定提高得很慢，只能跟高手的差距越来越大，最终放弃。但这是没办法的事情，就拿北京这边 SF4 的机台来说，一对机台算上基板一共要 20 万 RMB 左右，机厅又不能把价钱设得太高，如果不是机厅的老板真的财大气粗，很难进到 2 台以上。这也是无奈中的无奈啊。当然，像上海正阳那样的街机厅，动捆投资上百万进最新的框体和基板，VF5 最多的时候有 6 对，而且全是 16：9 的 32 寸液晶大屏幕原装框体，第一次看到的时候真是可以用惊叹来形容，这种情况下自然也不需要排队了。在正阳玩格斗游戏，"霸机"也就算是正常现象了。

街机厅的关键词三："价钱"

价钱是街机仔们最关心的要素，价格的高低也直接影响到机厅的人气。但是，就机厅本身的经营者来说，一般的非固定消费者才是他们最大的收益来源。因为只有一些有博彩性质的机器才有可能在短时间内获取很好的利润。而其它的一些传统的街机游戏，利润是很小的，有些甚至还赔钱。如果不信，咱们可以来算个帐，以北京位于双井富力城 5F 的"大玩家"为例，年初时他们引进了一对 SF4，基板+框体一共花费了 20 万 RMB。普通没有战队卡的玩家买币是 2 块钱一个，初期为 2 个币一次（现在是 1 个币一次）。我们依然以初期的 2 币一次作为统计标准，一次游戏需要 4 块钱。我们计算每局的对战时间为 3 分钟，一天营业 13 个小时，我们计算其中有 8 个小时在不停地对战（事实上是不可能的，上午 10 点以前很少有人玩的，而且除了周末很难有不停对战不间断的情景发生）。那么每天的利润为：（8*60/3）*4=640RMB，那么 20 万的成本要多久才能收回来呢？用 200000/640=312 天半。也就是说，如果保持人气一直都非常高的条件下，又不计算人口场地和电费的开支，这样一对机台，要花近一年的时间才能收回成本。但在实际情况下，这是不可能实现的。先不讨论其它客观因素，就"大玩家"的场地租金每个月就要 100 多万，如果平摊到每台机器上的租金，再加上不菲的商业电费和人工开支。真的很难获得利润。而且一般这样的格斗游戏，更新换代很快，过了一到两年，不是要更换新作，就是游戏人气下降。至少投币率会持续下降。这样的投资是肯定没有回报的。可能有朋友要问，既然是这样，为什么老板还是舍得花钱引进如此昂贵的基板和框体呢？很简单，拉拢人气，保持传统街机游戏玩家的数量，打造自己的品牌，借此来扩大影响，吸引更多的非玩家的眼球，从而在其它类型的游戏上获取利润。这就好像很多商品在初期会大打折扣优惠的大牌，先把东西送出去，等有了一定名声，再赚钱。典型的"赔本赚吆喝"。当然，纵观全国的街机产业，在价格上没有一家可以与上海的正阳相媲美。价格是全国最低，像前面说在北京玩 4 块钱才能玩一次的 SF4，在正阳只需要 4 毛钱。虽然价格便宜，但那里引进游戏却总是最快最新，并且数量众多，目前那里的 SF4 一共 3 组共 6 台。可以说是中国街机仔眼中的圣地。因为有良好的街机环境，在正阳也产生了数量众多的各种游戏的高手玩家。正阳之所以有如此大手笔，一方面是正阳的赌博机非常多，这是他们绝对的收入来源，据说正阳每天的利润就有 20 万。更有传闻，正阳的后台硬，具体细节不得而知。总之，很牛比就是了！相反，北京的街机厅因为政策等原因，不可能有明目张胆的赌博机，收入自然无法与正阳相提并论。

说到价格，可能有的朋友想知道，在一些发达国家，那里的街机价格是如何的。日本那边相信大家都不太陌生，普通的游戏都是 100 日元一次，大概折合为 6 到 7RMB。我也询问过在新加坡的朋友，那边甚至还要贵一些。这样的价格以当地的收入来说不算什么，所以他们有较高的投币率，收回成本和盈利也是有可能的。我曾经跟一个在日本的北京著名的 VF 玩家 seta 聊过，他说，因为自己不打工，所以不可能总乱花钱。每次去玩街机也就玩 6、700 日元，这在日本大概就是一碗面的价钱。花得太多就舍不得了。如果真想跟对手死磕的话，怎么也需要 1、2000 日元，那就有些贵了。还是国内好啊，2、30 块钱就可以玩个很 happy 的周末。当然，前提是你有些水平，否则

很快也会输光的。

街机厅的关键词四："地域"

前文中也有提到，中国的街机产业主要集中的在一些省会或直辖市等大城市。在绝大部分的二三级城市，街机产业基本上可以忽略不计。除了政策等原因外，网游的流行和网吧的普及也对中国的街机产业形成了巨大的冲击。抛去全国最强街机厅上海的正阳以外，中国的街机厅主要被两大集团垄断。一个是神采飞扬，另一个则是城市英雄。神采飞扬主要集中在北方，最近改名为"大玩家"，在北京喜欢 KOF 和 SF 的朋友肯定对这个名字不会陌生。相反城市英雄则主要集中在南方。而且两个集团的经营方式上也不尽相同。大玩家（神采飞扬）的所有店铺几乎都在大商场的顶层，而且很多都开在电影院的旁边（例如万达影院）。原因是场地租金便宜一些，还可以吸引很多路过的非玩家进来消费。算是一种很安定的经营方式。但城市英雄更像一个玩家的乐园。城市英雄的店面多是门帘店，并且场地也多比大玩家（神采飞扬）要大，除了普通意思上的街机游戏以外，还有很多丰富多彩的小节目，由不同的工作人员 MM 主持。城市英雄的游戏气氛非常好，新作引进也算及时，价格也比较厚道。对传统玩家有很强的吸引力。基本上生活在大城市的人都能有机会体验到当代街机的魅力。当然，不同的城市间也会形成交流和竞争。像格斗游戏这种纯竞技类游戏，水平的高下之争一直是不同城市间玩家讨论的热门话题。北京与上海之间各种游戏的对抗也维系了很长一段时间。虽然有时也会闹得不开心，但这种不服输的精神也正是街机仔们所应该具有的嘛，大家也不用太较真。其实只要玩得开心就好，真的。

我的 PS2 游戏"史"

路飞斗索罗

我接触 PS2 的年头不能算早，2002 年由于是世界杯年，整个世界都陷入了疯狂的足球热中。由于当时没有 PS2，只能在 PC 房中和同学几个就着 FIFA 来要上几把过过瘾。但在路过电玩商店的时候，我被刚刚发售的 WE 新作《WE6》惊人的开场动画惊呆了。之后看了游戏画面，又试了一试，我只给了自己一个信号：PS2，我一定要买！一定要！从此，我便无法自拔地陷入了这个迷幻而有多彩的游戏世界！
下面借着新年之际，也为了送走伴随了我将近 5 年的 PS2，在这里系数下我曾经游戏过的冒险旅程

RPG

本人最喜欢的游戏类型，但是真正玩过的却是少之又少，主要是因为 RPG 游戏所占的时间太过繁多，无法在我的游戏人生中体验太多的乐趣，但我每玩一作都会很认真很仔细的去研究，去考虑，尽量做到完美。
因为语言不通，又接触不到中文版，所以只能通过精美的画面，人设和严谨爽快的系统来深入，但还是能从中找到我想找到的东西，我心中的童话！

最终幻想 X：对这个游戏，想说的实在是太多了，但又不知从何说起，总之是把我带向 PS 系的首要功臣。还没 PS2 的时候就对这款旷世奇作期待不已，上手之后确实能感到它的无与伦比。TIDUS 的豪放，YUNA 的坚强，每一个小小的细节都感动着我，而在 TIDUS 和 YUNA 在幻光河中相拥互吻的那一刻，我发现我的泪腺不听使唤的向下滴涌，第一次被游戏感动到哭，现在想想感觉自己是多么的没出息，呵呵。不过遗憾的是，由于我技能没有学到，在面对最终 BOSS 的最终形态时，出现了一个奇怪的现象：每次它把我打倒就有个小精灵自动把我复活，而我每次攻击它时它又会自动加血，如此循环，谁也灭不了谁，最终使我不得不放弃。FFX 没有通关，这也许会是我 PS2 游戏生涯最大的一次遗憾。唉，抽出时间来哪天把它通了算了。

宿命传说 2：买的第一个中文版的游戏，啊，好感动啊，终于能够领会 RPG 的剧情了，正经激动了好久。之前就听说过传说系列的大名，可是总是没机会能够玩到，这回终于能满足我这个心愿了。不得不说，传说的战斗系统是我玩过的 RPG 中最爽快的，普通技接特技接奥义的打法实在是爽快无比，还能发动终极秘奥义更体现出此游戏的魅力。不过和它爽快的战斗相比，剧情显得就不是那么的严谨了，只因为玩的是中文的所以更能看出此游戏剧情的缺陷，只能说是略显平淡，没有我想象般的出色。和巴鲁巴特滋的对决是一大亮点，此人在整个游戏过程中需要挑战 3 次，因此颇巨难度，不过还在没有倒在他的剑下，不过却倒在里万恶的艾露连的手里，这不得不说是我的一个小小的遗憾，也许我对游戏终就没有什么完美一说吧，玩过了也就罢了

最终幻想 X-2：这游戏我几乎没有怎么深究，和 X 比较起来差得实在是太远了，首先没有男性作为战斗单位这点是最不能让我接受的，其次它的系统改的实在是乱七八糟，不知所云，但还是有人认为此游戏为上等的佳作，实在不知是何理由，难道都是铁杆的 YUNA 饭？？（笑）不过好在游戏难度不高，通关还是很 LUCKY 的

影之心 2：评价很高的一款 RPG，就去玩了，现实的世界配上科幻的世界观感觉相当讨巧，战斗

系统刚上手时也不错，但个人十分不能接受这种节奏慢的 RPG 游戏，故只有中途放弃，但相信如果出续作还是会支持的！

星海传说 3：期待已久的游戏，跳票了无数次的游戏，但当真正玩到的时候却没有想象中的那么期待，画面在当时来说确实是属于上乘，战斗系统做的也很出色，类似传说系列的战斗系统本就是能够吸引玩家眼球的东西。还有各种收集要素，能让人充分感到厂商的诚意。不过我打到后来就越发的对此游戏失去了耐性，最后也不得不放弃（又一款大作被我华丽的忽视了）

幻想水浒传 IV：之前买了 3，但几乎就没有碰过，可能是个人不喜欢那种画风和游戏系统吧，不过到了 4 代我却对此作产生了浓厚的兴趣，因为 4 代是以大海为主题的，个人对大海题材的游戏一向很喜欢，又是 RPG，自然是不能放过了。收集 108 星是最让我郁闷的地方，有些同伴的达成条件也近乎苛刻，虽然又一次通关，但 108 星没有收集全，这也许是我玩此作唯一的一个遗憾吧。

勇者斗恶龙 5：SFC 原作的妇科，还是颇有诚意的。作为日本的国民级大作，即使从来没玩过，但冲着这份名号也要支持下的。但试过之后感觉：DQ 果然是不适合我啊，那种战斗中看不见己方成员的方式在我眼里已经不适合这个时代了，而 DQ 确实是与华丽，精美靠不上边，但联系到原作那粗劣的画面，作为 PS2 上的游戏，老玩家也应该要知足了。尽管我放弃了，但不得不说这是款很有诚意的游戏，

仙乐传说：不得不说，尽管这是我个人所玩的第二款传说，但我确实深深的被它所吸引了，这可以说是我至今玩过的最棒的传说。无论是感人的剧情，升华的战斗，都从中透露出厂商的诚意。和 TOD2 相比，仙乐的战斗更加爽快，加入的 U。ATTACK 系统让人乐此不疲，战斗也更加爽快，难得的是以往的传说都是 2D 的画面，而这次的传说却改成了全 3D 的画面，让人更有视觉的冲击力。而剧情更是此作的最大亮点，尽管我玩的时候看不懂，但结合杂志上的剧情小说，我不得不对这缜密的世界观与剧情设定而叹服。通关也成为必然，而通关的同时，我的心中也有着说不出的满足感。

重生传说：自仙乐之后，我已自诩为传说饭了，所以之后出的每作传说，无论素质好坏，我都要尝试。重生给我的第一印象就是，不够大气，这也是传说相较与 FF 的区别。战斗系统基本延续了之前的风格，改为了三线作战的方式刚开始略有不适，但熟悉了之后就能感到好处了。本作比较特别的地方在于加入了武器熟练度的设定，而武器的熟练度决定了秘奥义的发动条件，因此成为了本作的最大亮点。剧情相较于仙乐来说略有差距，不过个人感觉要比 TOD 略好，种族间的战争引起的恩怨纠葛在本作中集中体现，给我以很深的印象。本作在传说系列中也算简单的一作，因此通关也不成问题

最终幻想 XII：这可以说是我 PS2 玩到现在的最大的发现，说实话，之前由于种种原因（包括延期，制作人的更换，对人设的不满）导致了我对本作不抱太大的期望，再加上玩家普遍的反映都不是很好，更打消了我玩此作的积极性。但实际玩到手后我才发现，结果根本不是那么一回事。也许它有多的数不清的缺点，比如人设丑陋，建摸模糊，剧情无说服力等等，但我可以这样说，FF12 的战斗系统和丰富的收集，隐藏要素是我玩过的 RPG 中最满意的！！
我玩 RPG 从来就没超过 60 个小时的，而玩 FF12 却远远打破了这个记录，加上收集各种武器，全任务，全召唤兽，四大 BOSS，基本上此作我作到了完美，而将近 150 个小时更验证了我对此作的热爱，别的不多说了，FF12 会永远的珍藏在我的心中

神话传说：说过了，每作的传说我都会支持，不过我对本作是极其的失望，首先是人设，既没有藤岛也没有猪股老师，显得不伦不类。其次是战斗，感觉此作是战斗节奏最缓慢的传说了，慢的让我几次有摔受柄的冲动，但还是安下心来准备通关，谁知就在最后卡在了该死的谜题上面，让我不得不放弃这作，还好之后还有深渊和宿命重制在等着我。

没玩到的 RPG 有：DQ8，深渊传说，宿名传说重制，女神侧身像 2

SRPG

和 RPG 相比仅次与喜欢的一个类型，接触这个类型也比较早，大概在 FC 时代就有了玩战棋游戏的情结了吧，喜欢这种讲究策略的游戏方式，很考验一个人的耐心和脑力。因此在 PS2 时代，SRPG 也是我游戏的重点。

第 2 次超级机器人大战 ALPHA：家用机上个人接触的第一款 SRW，说实话，当时玩掌机的时候完全感受不到 SRW 的魅力，可是放在家用机上后，突然觉得机战是如此的耐玩和经典，尤其是每位角色在必杀技的时候喊出的台词，诠释出了热血这个词。超级系男主角曾伽的魅力实在无法挡，我个人十分喜欢的一个角色。SRW 的特点就是战斗没什么难度，但要想达成熟练度也不是十分容易的事，因此想要完美也是需要花费许多工夫的，当然了，作为一款低难度的战棋游戏，通关也自然不是什么难事了。

超级机器人大战 MX：个人十分喜欢的一作，只因为它足够热血，加入的参战作品又都是我喜欢的，多蒙。卡修，一个我对高达毫无兴趣的人却惟独对他产生了好感，每次参战必是主力，爱的石破天惊拳的威力和震慑度足以傲视整部作品。MX 的缺点是难度继续降低，甚至有人在网上公开评价本作为系列难度最低，怎么说呢，对于这种 FANS 向的游戏其结果也只能是毁誉参半吧。

泪之指轮传说-----贝里克物语：期待已久的大作，曾经 PS 时代最后的辉煌，在 PS2 上的延续，SRPG 金字塔的游戏，不可不玩。BWS 可以说是把战略性这一要素发挥到了及至，几乎每一步都要认真思考，尤其采用了战棋类游戏从没有过的同时回合制，因此显得难度激增，成为战棋游戏史上难度最高的游戏之一。尽管难度很大，但依然不妨碍死忠对它的追求，个人极限打法，最速通关，百花齐放。由于后期难度实在是高的离谱，尽管我坚持了一个夏天，曾经也有想要摔手柄的冲动，但还是在不情愿中放弃了这个游戏，也许，我终究和难度大的游戏绝缘吧。

第三次超级机器人大战 ALPHA：ALPHA 系列的又一款新作，各方的评价来看都达到了史上最高，无论是参战的作品数量还是丰富的系统设定。超级系依旧是我的最爱，最终必杀技也评为史上最强招式，把敌人轰杀至渣的感觉实在是用语言无法形容的。剧情也达到了一个新的高度，尽管是仁者见仁的，但是普遍的评价都是因为这作的剧情最好。综合来看，第三次确实已经达到了 SRW 的高峰，不俗的销量就是最好的证明。

ACT

最大众化的游戏类型，几十年来经久不衰，从 FC 时代起我们就是在一路的打打杀杀中过来的，尽管曾经一度被 RPG 所取代，但随着近年来优秀的 ACT 作品层出不穷，这个古老的类型游戏正焕发着它新的光彩。

王国之心：虽然官方给的类型是 ARPG，但由于其丰富的动作要素让我不得不把它归为 ACT 的类型，也是我在 PS2 上玩的第一个动作游戏。SE 把它的游戏人物和迪斯尼卡通人物结合起来，编出原创的故事剧情，深受玩家的喜爱。各种解谜要素让人欲罢不能，动作也极其丰富，耐玩度很高。但恶劣的视角让这部优秀的作品失色不少，不过在世界范围内的热销已经证明了它物有所值。

ICO：一部美丽的童话故事。第一次接触这种类型的游戏，感叹到，动作游戏还可以这样玩。ICO 始终握住女孩的手，在和阴影一次次的战斗中，ICO 始终没有放开过女孩的手，这本身就给玩家带来了震撼。通关后的满足感也是不言而欲的，总之是款十分优秀的动作游戏，只可惜销量和它自身的素质无法成正比，比较遗憾。

MGS2：早就听别人说这个游戏如何如何好玩，但当时对此潜入类的动作游戏不是十分感冒。但真正玩的手后，发现自己已经从中深陷，无法自拔。做个间谍没想到是一件如此骄傲的事情。庞大的世界观，紧凑的剧情，丰富的动作，各种各样的枪械，道具，让这个游戏显得如此的无与伦比。有一段剧情是 SNAKE 老兄把人质救出护送她走，在一块地方 SNAKE 过不去，只能让女孩过，但对面就有无数的凶险，SNAKE 化做狙击手，在后方做全力的保护，能让女孩顺利到达对面。如此种种的地方实在多的数不胜数，让我不得不感叹，优秀的游戏真是从各个方面都能透出它的优秀。

恶魔城-----无辜者的悼词：经典游戏系列在 PS2 上的第一作，全 3D 化后给人以更深的视觉冲击。动作异常丰富，连击设定也很讨巧，当 BOSS 战的时候更能感受到魄力。通关后也很有成就感，让人意由未尽。但是和许多人评价的那样，恶魔城还是做成 2D 的最好，因为 PS 上的月下是恶魔城的最高作，每出续作人们自然而然的会和月下做比较，当人们看到恶魔城的新作时，确实感到了未来此系列的发展方向，但却从此再也达不到月下的高度了。

MGS3：前作给我留下了极其深刻的印象，续作怎能不支持？新的系统很有新意，能体验在丛林野外生存的感觉。CQC 让肉搏战更丰富，变色龙能在环境中找到自己的有利位置，骗过敌人的眼睛。剧情个人认为有些向 007 电影的方向靠拢，当看到 THE BOSS 舍生取义的爱国思想时，我的眼眶湿润了，不得不佩服写剧本人的实力。道具也更加丰富，驾驶不同的交通工具能体会不同的感觉，音乐绝赞，总之是达到了 MGS 新的高度。

恶魔城-------暗黑的诅咒：PS2 上的新作，个人认为不是想象中的那么好，仲魔系统设计的也不够讨巧，总之个人认为是比较失败的一作，不过作为动作游戏还是值得一玩。

王国之心 2：正统续作。和上一代想比较各个方面都有很大的改善，尤其是上作为人所诟病的视角问题终于得到了明显的解决。有加入了许多迪斯尼的卡通故事，但真正的亮点是在原创剧情方面，上一作的最后所遗留下来的谜团终于在这作给出了合理的解释，13 机关的成员也都各具魅力，战斗系统和前作比起来更加爽快，提示按键的系统非常讨巧，连续的按可以让人感觉动作是如此的流畅，关卡的设计也很好，总之是款不可多得的佳作！

鬼泣 3：前两作由于一些原因没有玩到，到了第三作终于和它见面。DMC 主要就是体现在战斗方面，这点 C 社做的很好，动作很丰富，武器种类也很齐全，关卡设计很好，BOSS 战也极具魄力，而且为了达到最高评价还可以反复挑战同一关卡，实在是很好的设定，总之是动作游戏爱好者不可不玩的游戏。高难度很有挑战性，不过对于我就算了，简单通关就好。

还没玩到的 ACT 有：大神，怪物猎人 2 等

AVG

尽管玩的不多，但却是我个人最喜欢的游戏类型之一。从接触到生化危机开始，我对这种恐怖解谜游戏就放不下手，可见它对人的魅力。我玩的 AVG 主要集中在 PS 上，反而 PS2 上的就玩的比较少了，以生化危机和鬼武者为代表。

生化危机----代号维罗尼卡：PS2 上生化系列的第一作，剧情和正统有着紧密的联系，因此当作正统续作也无不妨。由于之前的 DC 版无缘玩到，所以对 PS2 版的就格外用心。但事实证明我的想法发生了错误。也许维罗尼卡在大多数 FANS 的心中是至高无上的神作，但我却对此作完全提不起玩的兴致，也许是因为 PS2 初期游戏大作就格外多的缘故吧，坚持了不到几个小时，我对它终告放弃。也许几年之后我再回味来看，没有认真地玩维罗尼卡是我 PS2 生涯中一个最大的遗憾也说不定。

鬼武者 2：1 的年代太久远，因此我是从 2 代开始接触此系列的，当时就被华丽到掉渣的开场 CG 所震撼到了，鬼 2 也是坚定我买 PS2 的原因之一。真正玩到手后，感觉确实是和想象般一样出色，精美的 CG 贴图，实在的打击感，华丽的鬼战术，最让人痴迷的一闪系统，使这个游戏达到了 AVG 新的高度。一开始还存有生化的影子，可越玩到后来，就越能发现它的与众不同。本人动作苦手，这样一款优秀的 AVG 竟然都没有通关，感到无比的惭愧。

鬼武者 3：一晃就来到了 3 代，起用了金城武大帅哥和法国著名影星让。雷诺作为游戏的主角，起到了对游戏很好的宣传作用。游戏素质一如既往的出色，画面更加华丽，人物更加鲜明，尤其是对上一作一闪的传承，使一闪发展到一个新的水平，让动作达人们全流程一闪通关不再是梦想。个人对一闪比较白痴，因此大部分时候都是用弹一闪来过关，不过成就感也很不俗。最终 BOSS 战难度太低是本作最大的败笔，化身成鬼武者后只要一通按三角键就能过关，不得不对制作人的虎头蛇尾的做法表示下强烈的不满。

生化危机 4：C 社滑天下之大稽的一作，之所以这么说相信广大的 TV 游戏玩家都知道是怎么回事了，在这里我就不便再做重复。生化系列做到第 4 作来了个翻天腹地的变化,把原是以解谜为主的游戏变成了纯动作游戏为主，不过这样的改革却收到了意外的好评，有人甚至认为本作为生化系列的最高作，当我玩到之后也是相当的认同。斜 45 度左下角的视角方式有可能成为今后动作或射击游戏的新标准，而丰富到掉渣的武器也让收集达人们乐此不疲。BOSS 各个让人百战不厌，解谜要素也没有被忽略，让人能充分感受到厂商的诚意，总之我个人认为生化 4 可谓是 PS2 上的最佳游戏。高难度下通关也极有成就感，如果有了 PS2 而没有玩此作也许会成为作为一个游戏玩家最大的损失。

新。鬼武者-----幻梦之晓：鬼武者系列的最新作，各个方面都发生了很大的变化，一闪再次成为了本作的重中之重，什么一闪，弹一闪，崩一闪，把一闪丰富到了一个及至。新加入的合作模式很有新意，在战斗或者解谜的过程中可任意切换使用角色，发挥他们各自的技能，这点做的很讨巧，让人们玩起来更有针对性。但作为我个人来说，这种改变我不是十分欣赏，改变之后的鬼武者已经没有了前几作的影子，感觉是部完全的新游戏，而且素质和前几作比较起来也不可同日而语，尽管通关什么的不成问题，但通关后没有了丝毫的成就感，不得不说这是游戏失败的地方，希望在不久

的将来，厂商会带给我们似曾相识的续作，找到当初玩鬼 2，鬼 3 的感觉。

SPG

爱运动的人可能相当的喜欢这个游戏类型，而像我等不爱运动的人也能如此的爱上这个游戏类型，不得不说这是它个人的魅力。体育游戏也许永远都不是市场的主导，但作为一个势力，它的存在永远不会被人们所忽视

实况足球系列：可以说是把我重新带向 TV 游戏的启蒙老师，也是让我喜欢上足球运动最大的功臣。从 4 代开始接触，一直玩到如今的 10 代，中间所走过的道路只有自己才能真切的明白。我见证了 WE 的每一次进化，而每一次的进化都能让我痴迷，我想到了某一天，我对其它的游戏失去了兴趣，但对这个游戏我的爱却是永远不会改变的，就算到了工作以后，我还是可以在有时间的情况下踢上那么两场，足已。
不得不要提到的一点是，尽管 WE 每次都是在进化，但进化的已不像当初的那样明显，也许是技术遇到了瓶颈，也许是厂商自己的不思进取，使得从 8 代以后感觉每一作都跟前一作是那么的相似。人们都说足球游戏是永远不可能和现实的足球完全一样的，我相当的赞同这个道理，毕竟游戏只是游戏，当有一天游戏真的和现实没有界限的话，我想玩家们也会对游戏失去了兴趣，忠心的希望 WE 能找到未来发展的方向，把这个优秀的游戏系列很好的发展下去。

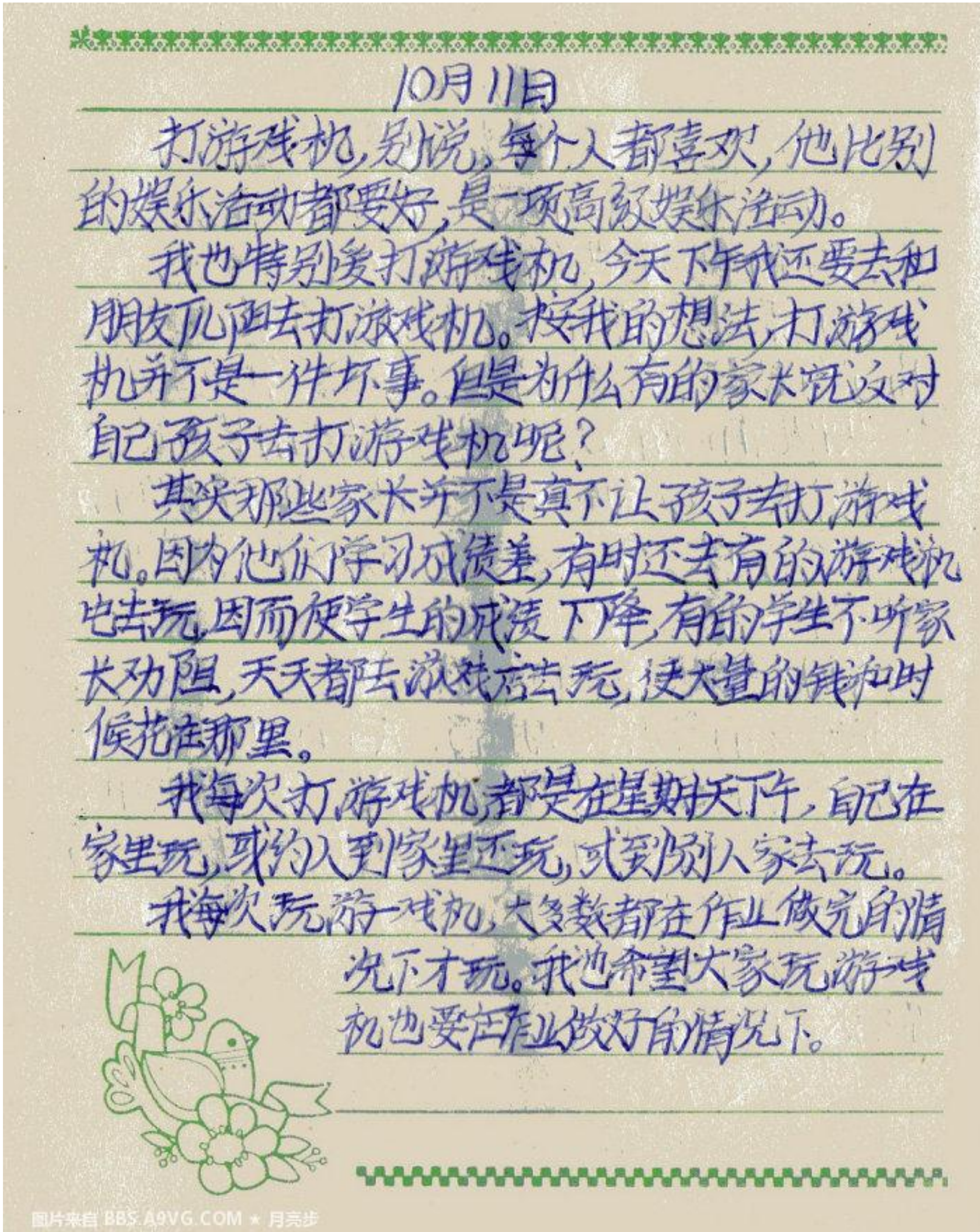
NBALIVE 系列：是实话，我个人接触篮球的时间要比足球早很多，乔丹实在造就了我们 80 年代一大批的铁杆球迷。而篮球游戏，能让我们找到观赏比赛之外的乐趣，也许这就是它存在的意义。也许 LIVE 系列不像 2K 系列那样对比赛的严谨程度把握的很好，但它所注重的就是游戏的爽快感，能给人带来现实的篮球中所体会不到的那种乐趣。这就是它存在的意义，它的这种发展方向也永远不会缺乏市场，因为有需求就有市场嘛，同样也真心希望此系列能够一路走好。

以上就是我的 PS2 上玩的游戏，有些由于接触的时间不多所以没有一一罗列，但我每玩的游戏却是真正的用心去玩，把每个游戏当作了我专注的对象，投入了感情，这是对游戏的一种尊重吧。借此 PS2 即将寿终正寝之际，回顾下我所经历过的，希望无论过去了多少岁月，这些游戏都会成为我最美好的回忆，它们也许是我一生的宝贵财富，显得那样的与众不同。

搬家时翻出了 16、17 年前的日记……

月亮步

先是两篇议论性质的文章，很有时代意义……



10月11日

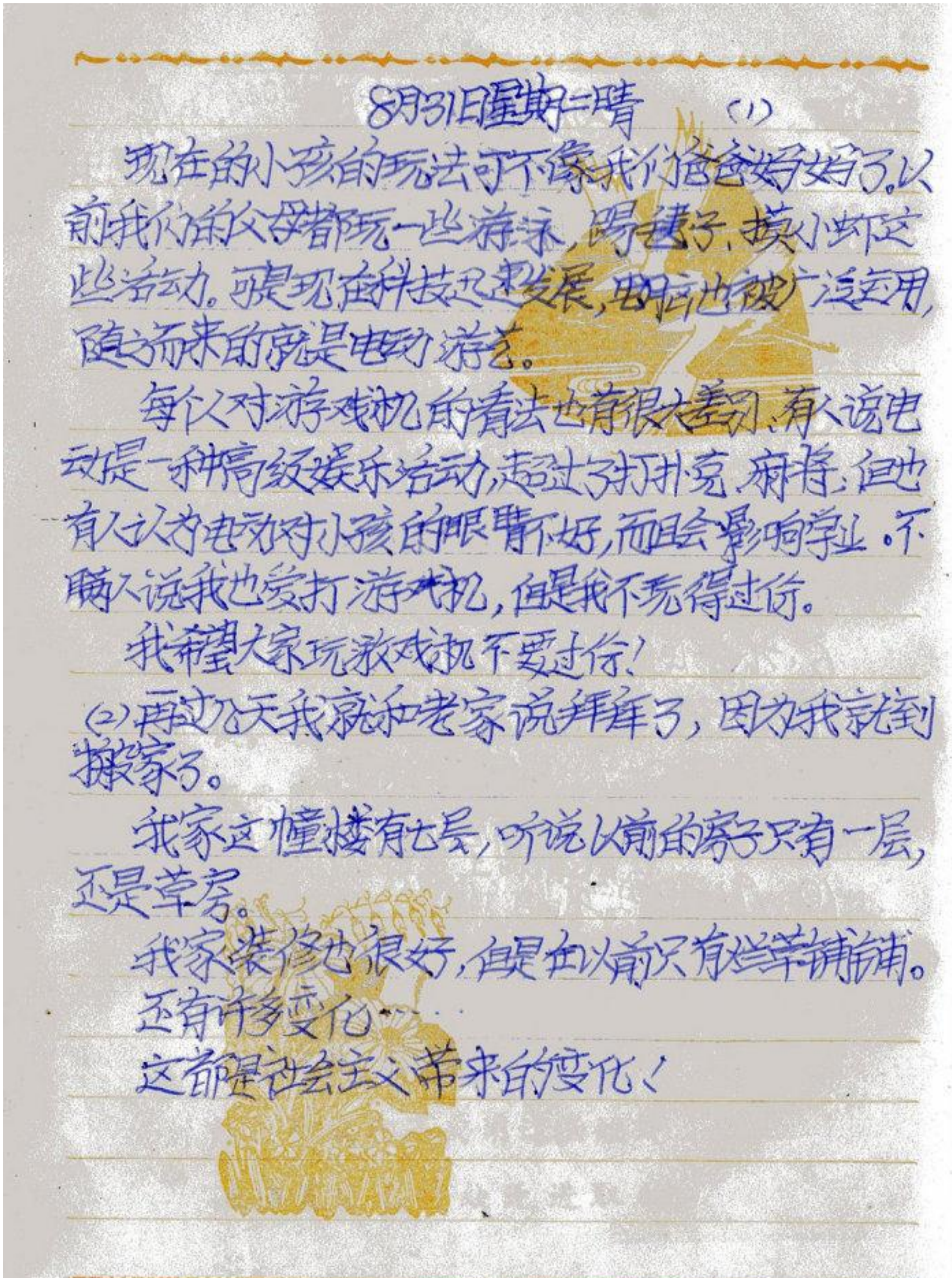
打游戏机，别说，每个人都喜欢，他比别的娱乐活动都要好，是一项高级娱乐活动。

我也特别爱打游戏机，今天下午我还要去和朋友几个去打游戏机。按我的想法，打游戏机并不是一件坏事。但是为什么有的家长就反对自己孩子去打游戏机呢？

其实那些家长并不是真不让孩子去打游戏机。因为他们学习成绩差，有时还去有的游戏机也去玩，因而使学生的成绩下降，有的学生不听家长劝阻，天天都去游戏店去玩，使大量的钱和时候花在那里。

我每次打游戏机，都是在星期天下午，自己在家里玩，或约人到家里来玩，或到别人家去玩。

我每次玩游戏机，大多数都在作业做完的情况下才玩。我也希望大家玩游戏机也要在作业做好的情况下。


8月31日星期二晴 (1)

现在的小孩的玩法可不像我们爸爸妈妈了。以前我们的父母都玩一些游泳、踢毽子、摸小虾这些活动。可是现在科技迅速发展，电脑也被广泛运用，随之而来的就是电动游戏。

每个人对游戏机的看法也有很大差别，有人说电动是一种高级娱乐活动，超过了打扑克、麻将；但也有人认为电动对小孩的眼睛不好，而且会影响学业。不瞒人说我也爱打游戏机，但是我不玩得过份。

我希望大家玩游戏机不要过份！

(2) 再过几天我就和老家说拜拜了，因为我就到搬家了。

我家这幢楼有七层，听说以前的房子只有一层，还是草房。

我家装修也很好，但是在以前只有烂草铺铺。

还有许多变化……

这都是社会主义带来的变化！

最后一句"社会主义带来的变化"......那时候就知道和谐了

这个应该是中国最早的一批"攻略"了吧，只是写给自己看的......

6月27日 星期六 晴

游戏机攻关法(一)

最近小常走俏的是"三国志"二代，它很受小朋友喜，但是难度很难，现在我就介绍此种攻关法。

三国志可有：关羽、张飞、赵云、黄忠、魏延 五人选择。

第一关有上官姬将把关，李典守夏侯坡。李典守李张火矛，关羽、张飞、魏延对他最好。李典会冲，撑守，用飞脚对付较好，如果战斗力不足就可以接大种，使敌方着火，如果血不多，可以接包子、烧鸡、咸鱼等能量。夏侯发骑在马上作战，很难对付。首先要把他从马上打下来，把马放跑，再重打一拖变什么方用方法来攻，方可取胜。

6月27日 星期日 晴

三国志第二战场是新野坡，有许褚把关。新野坡有忍者出没，忍者身材不高，但形态敏捷，要用一等绝招对付。在打许褚时，要躲避开他的巨锤，不然挨一下失血很多。许褚还会变成青龙卷风，很难躲开。

对付它也要用关羽、张飞的封人法，把他逼在角落，用组合招式方法取胜。

6月29日星期二雨

游戏机攻关法(三)

三国志比较难攻的是曹操儿子曹仁把关的白河。在一开局的战斗是在一个木桥上，看起来很安静其实在水里会钻出小忍者，要小心些。接下的战场是在房顶上，有赵氏三雄阻挠，赵氏三雄是：赵神、赵熊、赵融。他们身材高大，会冲撞攻击，还会倒摔人。要用守屑法攻击。过了赵氏三雄在下河作战，还会有赵氏三雄出没，要小心。过了河上了岸就要和曹仁作战，用赵云、黄忠最为合适。曹仁一手拿着长剑，一手拿着流星锤，很是威风。赵云、黄忠两人要合理分工：赵云击打曹仁；黄忠去看小兵，不让赵云受到影响。这样就会取胜。

6月30星期三晴

游戏机攻关法(四)

三国志第四局是长坂桥，是魏延的哥哥把关，很厉害。必需用魏延和赵云对付他。他会大斧砍人，咬人，还会地蹦月叉很是厉害。最好是用飞踢对付，方可取胜。

7月1日星期四 晴

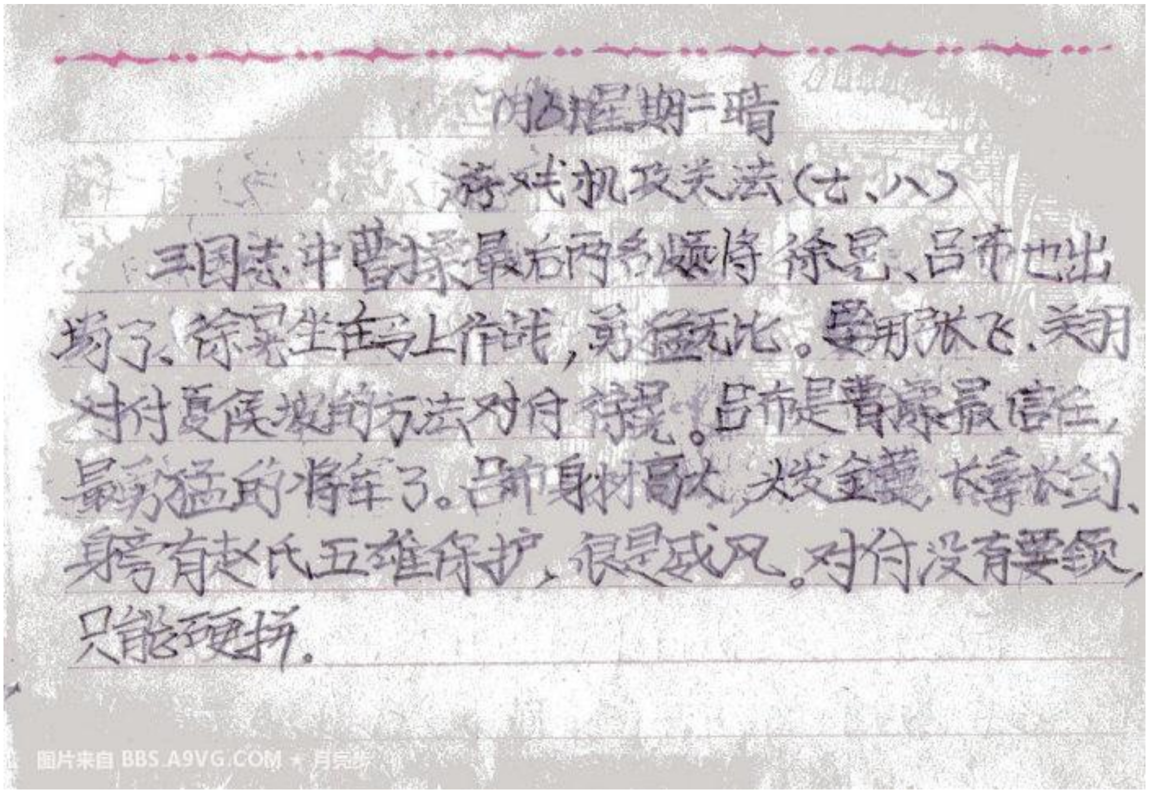
激光机攻关法（五）

曹操为了报儿子曹丕的仇，又请来了李典的哥哥晏明和夏侯惇的哥哥夏侯恩。两人武艺精湛，晏明和他弟弟一样拿着长枪，夏侯恩手拿大刀，会发出刀光，杀伤力很强。这局选张飞、黄忠最好。张飞封住小兵，让黄忠用弓箭射敌人方可取胜。

7月5日

激光机攻关法（六）

三国志第六关是赤壁之战。刘备已经打败了曹操的大批人马，只是大将张辽还没有消灭。赤壁之战主战场都是在船上，敌人很多，但是能得到许多武器。如弓箭，狼牙锤、光剑等，威力很大。大将张辽一身红色甲胄，手拿带刺的盾牌和狼牙锤。张辽会趁你没有防备用连发出[illegible]，要小心。对付他用张飞、关羽、赵云，三人齐心协力，不让他有喘气的机会，趁机猛攻方可取胜。



[illegible]月[illegible]日星期二 晴

游戏机攻关法（七、八）

三国志中曹操最后两名猛将徐晃、吕布也出场了。徐晃生在马上作战，勇猛无比。要用张飞、关羽对付夏侯渊的方法对付徐晃。吕布是曹操最信任、最勇猛的将军了。吕布身材高大，头发金黄，长着长剑、身旁有赵氏五雄保护，很是威风。对付没有要领，只能硬拼。

恐龙岛（好像未完成......）

2月5日星期六晴转雨

游戏机攻关法(一)

寒假到了，游戏机的品种又多了起来，最受欢迎的是恐龙岛，它是一个科幻的游戏带。But它的程序很难，所以我要在这里介绍一下。

第一局把关的是一个拿手枪的大坏蛋。他的手下很多，一开始就有四五个人，但是很好对付。干了那几个人就进一个门，门里的敌人很多，还有小飞刀，和会撞人的肥肥，但是可以接飞刀、手枪、冲锋枪等武器，过了这关如果失了血，就可以接大血快餐、汉堡包、小血蛋糕。拿枪的坏蛋会飞脚、快拳，要是被打中，失血很多。但打死肥肥有血接。打这局要用冲起来速战的方法来打击敌人。

2月6日 星期六 雨

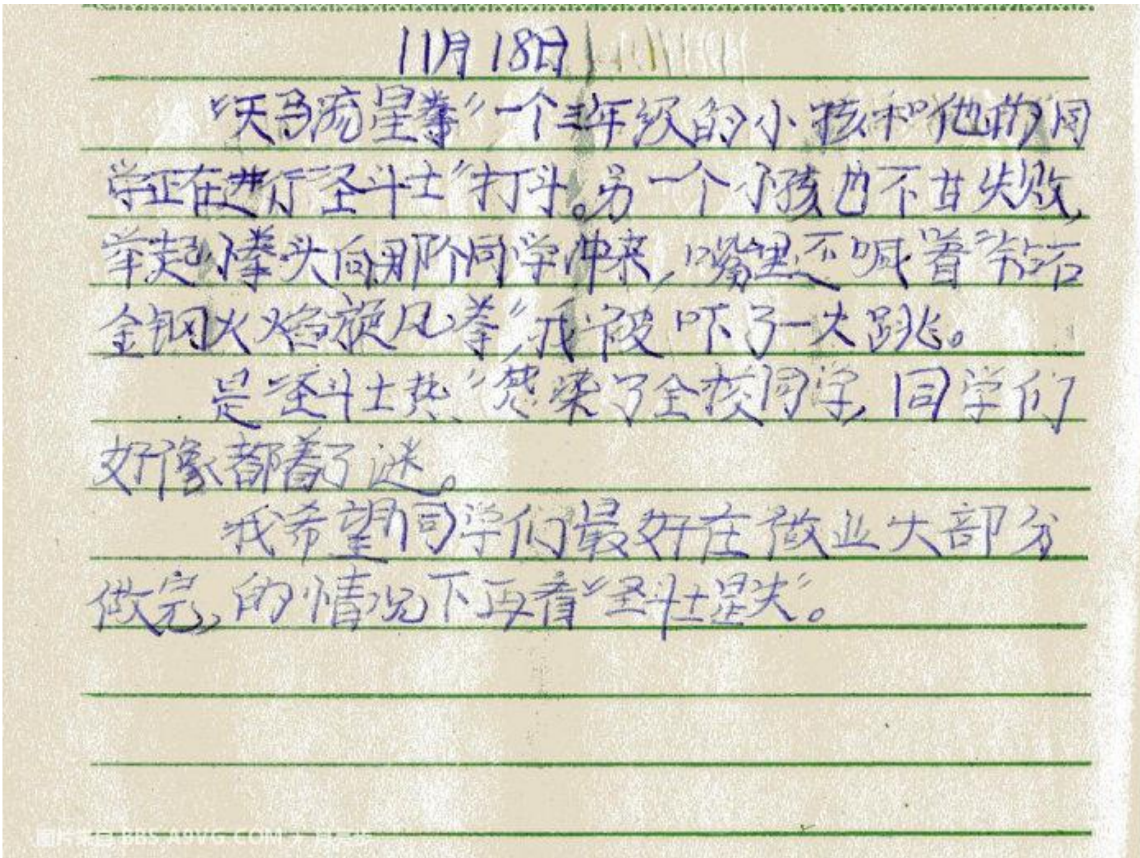
游戏机攻关法(二)

第二局的程度更难，把关的是专门屠杀恐龙的犯
他的手中有两把大刀很难对付。

这一局一开始有火腿和冲锋枪可以接，但是有蚊
出没，蚊龙被坏人利用，你要把蚊龙打醒，才会没
过一会就会有大伙的人向你进攻。其中的肥肥会
一头睡觉的霸王龙打醒，所以先要把肥肥干了，
下就是在水里作战、有肥肥、猎人出没。过了河就会
遇见一个手拿流星球的人，要把他干掉，之后就有
血接。等接满了血，就可以对付元凶了。

首先要把他的两把大刀打落，再用左、右背人法
将他致于死地。

再贴一篇关于圣斗士的……



11月18日

"天马流星拳"一个三年级的小孩和"他的同学正在进行"圣斗士"打斗。另一个小孩也不甘失败，举起小拳头向那个同学冲来，嘴里还喊着"钻石金钢火焰旋风拳"，我被吓了一大跳。

是"圣斗士热"感染了全校同学，同学们好像都着了迷。

我希望同学们最好在做业大部分做完，的情况下再看"圣斗士星矢"。

游戏对人生的影响有多大--像我这一种男人

fitboy

我今年 26 岁了，和大部分的玩家一样,接触游戏都是从街机的开始,到 FC 的投入沉迷,再经历了 MD、SFC 的洗礼，以 PS、SS 为伴渡过了很快乐的时光，最后不得不承认 DC 只是游戏历史上的匆匆过客。

今天想和大家再回味一下曾经带给我们无限回忆的游戏辛酸史，在今天看来，游戏毕竟只是游戏，它最多是生活--娱乐的一部分，希望大家不要和我一样，为了游戏而忽略了生活中其它重要的东西...

没有接触游戏前，我很喜欢《变形金刚》的玩具，很喜欢看漫画，更喜欢看电视。
小学二年级放学时，跟着同学们到街机厅里去，当时跟本没钱买币， 只能看着别人玩，唯一有印象的是《电梯大战》，觉得敌人好傻，大部分时候主角蹲下来就打不到。可能是设计者为了让大家玩久一点吧......（原来傻的是我）当时觉得街机真的很好玩，如果能有一台在家可以尽情地玩，一定很爽。虽然我年纪小，但我知道街机的价钱一定不菲！

后来五年级时到了亲戚家住，看到表哥在打 FC，我也玩了一阵，不由得惊叹：原来在家玩街机是有可能的！这种 FC 又轻巧又可以换游戏节目，比搬一台台街机在家打的梦想更强！于是回家后哭闹了三天，父母终于肯买 FC 了！

当时 FC（当然是国产的兼容机）连一盒《魂斗罗》要三百多，买回来后发现画面有线条抖来抖去，又要父母和我去换（当时已经有 JS 了？）也忘记了《魂斗罗》玩了多久才买到第二个游戏，当时的家境...唉！（如果我以后的小孩这也是这样怎么办？）对于一个月只有几块零用钱的我来说，买一盒卡带比拿全班第一名还难！偏偏我是一个性格内向的人，没有和同学交换卡带的途径。为了买卡带，我不买零食，不买任何东西，几角几角地存钱，后来动动脑筋，帮同学做作业，5 角一次。最后没办法，把《变形金刚》的玩具也变卖给同学（一百多块买的，卖了几块钱。。。）放学后几乎天天去游戏店看喜欢的游戏有没被别人买了。（当时 BOSS 补货跟现在不同，卖掉的不一定会再进，因为当时的商家根本不懂游戏，哪知道大作不大作的）记得后来拿着五十三块去买《月风魔传》时，我的钱都是由角和块组成的，老板数了十多分钟......

可能真的是越难得到的东西越觉得珍贵，当时我成绩很一般，父母要规定我星期六和星期天才能玩游戏。于是我平时一放学就跑回家，争取那十来分钟打游戏9听到父母回来开锁的声音，就马上把游戏机收好，整个动作过程不超过 5 秒(-_-!) 现在可以大胆地打游戏,当然没有以前的身手了,不过我还记得:是左手关电源的同时,右手要拔电源线和射频线,然后飞身把 FC 放回柜里的同时要把电视机关了... 当时的观点是：有时间就要打游戏，没时间也要打游戏！

直到买了《电梯大战》《忍者龙剑传 3》《双截龙 2》等游戏，才知道游戏机还有兼容性的问题，上面的游戏在我的 FC 上都有显示问题玩不了......（当时的兼容机真的害死人！）还有按键按久了会失灵等。而那时候的游戏机书都很少很少，而且是全文字的（那时他们哪会截图那么专业）我是每见一本就买一本，居然发现很多本都是相互抄袭的！文字一模一样，想不到这种现象会出现在游戏机书上！（现在看来，有什么好奇怪的......很多自称专业的游戏书刊不是也照抄网上的新闻甚至网友的原创攻略吗？）

我也是在那情况下，看书学会了拆开手柄，把失灵的按键橡胶贴上香烟的那层银色的纸就可以通电。（老爸吸烟唯一的好处:P）虽然 FC 的经典多的是，但我最难忘的还是《KONAMI 世界一代》，绝对是 ACT 的典范！当时同学买了一盒，每个星期六都会拿到我家一起闯关，而我每个星期五的晚上都会兴奋得睡不着，总想快点天亮，好不容易睡着了又连续地发梦，梦到自己已经在打《KONAMI 世界》而且挂了......那种兴奋的心情以前只有第二天去旅行才会出现。真的，到现在已经不太可能再有这种感觉了。

转眼就到了初中时代，FC 上的好游戏都差不多打完了。（当然这几年内终于结识了几个爱打机的同学，大家有交换卡带玩）看到杂志上说任天堂把 FC 停产了，推出了 SFC，我心想：该死的任天堂，难怪现在没新游戏玩了!一次和父母逛商场，见到了 MD 上的《超级忍》，我呆呆地看了十多分钟 DEMO，被精美的片头（当时的眼光）和巨大的人物和场景震住了！这游戏的画面比以往任何一款都要震撼。而卡带的价格才 180！我一问营业员，才知道原来这是与 SFC 齐名的 MD 游戏。我当时爱死这款游戏的画面了，打算先储钱把卡带买了，然后拆掉外壳把卡带的芯片直接放在 FC 上看能不能玩！就算不行，以后总有一天我会买到 MD 机的！（可怜的孩子......想打游戏想疯了）

最后储了大半年的钱，把《超级忍》买回家，结果可想而知......算了，没钱买 MD 机就先放在一边吧，反正能玩是迟早的事！不久，在我们中学不远处开了一家街机厅，我没进街机厅四五年了，放学后怀着好奇的心情进去一看，最深印象的当然是《8 人街霸》了，超大的人物，动作真实得居然连呼吸都有！于是每天放学都去看，街机厅也新进了几台《8 人街霸》了，好不容易有机会投了一币，第一盘还没过就完蛋了。中午再也难以入睡，想的都是怎样打《8 人街霸》。往后的日子，一下课就去街机厅，但打的不是《街霸》，而是《名将》！能四个人一起打太热闹了，我只会按攻击键都能打（躲？）到后几关，而且四个主角能使出那么多招数，太好玩了！可以说这是我最爱的街机 ACT 游戏，也是用钱用得最多的一款街机Λ

可能那间急机厅真的离学校太近了，有一天让老师下班时捉到了我，还要我把家长叫来，最后要求我家长监督我放学就回家，还要罚我的钱！（神经！现在的老师素质真是@#$%&）另一个和我一起被逮到的同学更惨，打那以后他老爸天天放学都来接他......（都中学了）我认为：放学后去哪有我自己的自由，不准去打机简直是无理！于是我以后放学就去更远的街机室，看你耐我何！

在街机厅疯狂了三个月后，我开始觉得街机都是可望不可及的，我更喜欢把游戏占为己有，在家慢慢享受。而 MD 机是 16 位机，机能那么强大，会不会以后也有《名将》推出呢？（SFC 当时在国内根本没见到！有的话也是天价）为了买 MD 机，我停止了打街机，又想了其他的方法赚钱：把 FC 卡带租给同学玩，两天一块；同学测验不及格要罚抄就收钱替他做！但 MD 当时要 900 多块，我不能赚到那么多钱，最后还是使出了吵闹要买机这招。（可怜天下父母心.....)最后他们答应给我买了。于是珍藏了一年多的《超级忍》终于启动！但自己玩了一下后才发现，这个游戏除了画面外其他优点不多，比起 FC 的《忍者龙剑传》系列差远了！（现在才知道原来游戏性比画面重要，唉！）相反，买 MD 时 BOSS 拿来试手柄的《格斗四人组》强多了！爽快而有力的打击感（的确，后来的格斗五人组都比不上它！）丰富的招数和美丽的画面，又成了我的新目标！

MD 的游戏比 FC 贵多了，单是这盒《格斗四人组》就要 220 元，总不能又叫父母买吧？后来有个同学经常有 MD 卡，他要求拿我的 FC 卡跟他换！（是真的交换了就属于自己那种！）他拿了一

盒 MD 的《兽王记》换了我的《冒险岛》《双截龙 3》《三国志》《空中魂斗罗》，我那时 MD 没什么卡玩，就跟他换了。后来听别的同学说他那 MD 游戏是从旧货买来的，才 25 块。他把我的 FC 卡卖了后，纯攒了 150 多块！（比 JS 还 J！）于是我向同学打听了旧货时常的地址后，拿上几乎所有的 FC 游戏，独自一个去旧货卖卡（独闯龙潭？）虽然知道被 JS 砍了一身的血，但为了玩到心目中的游戏"我卖了！"

《格斗四人组》的光辉是真正的光辉，到现在都可以说，这是 MD 上最好的过关打斗游戏！《五人组》不知道是否换了小组制作，打击感变差，颜色浅而少（有点像《战斧》了），场景又单调。结果不用两年的时间，就把 MD 几乎所有的游戏都玩过了。很怀念当时每期买《电软》，靠看里面的游戏画面和杂志的评价来选购游戏卡带，到最后自己的卡带有六十多盒，都是把 FC 的八十多盒卡带卖掉加上父母的钱买的。既然 MD 没什么可玩的，有钱时还是去街机厅打吧，这时候的街机厅几乎清一色的《十二人街霸》，终于有机会玩了，我只会用拳王拜森一下下重拳地打电脑，有人挑机就算我倒霉！我开始投入和喜欢格斗游戏了，打赢对手时的成功感比 ACT 强多了，又在街机厅沉沦了大半年，《街霸》居然在 SFC 上推出，我快吐血了！只有跑去游戏机店，和同学 10 块一小时地租 SFC 玩。

等到 MD 上推出《街霸》，已经是很久后的事了，我又第一时间以 400 大元买入，（幸好当时是过年，有利是钱）当时没有小六键手柄，我用原装手柄居然也能使出 GUILE 的跳重拳，站重拳加脚刀三段连！（在只有 ABC 三键时，是要按下 PAUSE 把这三个键转为脚的）
MD 已近日落之年，我的生活在街机与 MD 中来回地交换着。直到有一天，我在街机厅里看到了《侍魂》和《饿狼传说 2》。老实说，《十二人街霸》已经是《街霸》的最强形态了，后来的《十二人加速版》《十六人版》等都改变不了《街霸》的结构。在我眼中都是换汤不换药的作品。而《侍魂》当我从香港的过期杂志看到画面和人设时已经神往，当见到游戏时更是着了魔！《饿狼传说 2》更是有个性的作品，还有最华丽的超必杀！（我是后来才知道《龙虎之拳 1》里已经有超必杀的）

我的心态和毛病没改，都是想把喜欢的游戏带回家玩。MD 上先后移植了这两款游戏，我就是因为买了才对 MD 更反感：《侍魂》没有缩放效果就算了，但连角色都少了，更不能忍受的是连基本攻击都少了，特别是霸王丸的站立重砍，动作改得不伦不类！华丽的必杀技也被简化得不堪入目。《饿狼传说 2》稍好一点，但同样不能忍受的是招式的判定被改得面目全非！移植的厂家自作主张真该杀！相反 SFC 版移植得十分好：《侍魂》除了没有缩放效果，其他的一切跟街机一样！《饿狼传说 SP》更几乎可称完全移植。

接下来的事不说大家都猜到了：我又要父母买 SFC，接着把 MD 卡都卖了，再买 SFC 卡。但问题来了，SFC 卡没有组装的，我只能到旧货去买二手卡，打完再卖掉。时间长了，我发现很多新游戏都没有卖！很简单，BOSS 进原装 SFC 卡贵得要命（我当时买的《饿狼传说 SP》就 280 块！）而磁碟机又开始普及了，谁还会买卡带玩？我拼了！大吵了两个星期，家人受不了又给我买了磁碟机（我对游戏的渴望和投入，现在看来真的像神经病人）

这时的我读中专了，每天最快乐的时间是下午放学后马上到游戏店看有没有新游戏，然后付钱拷回家玩。可能打游戏对我的唯一好处，就是没有感染到很多学生的坏习惯吧：全班上的男同学只有三、四个是不抽烟的，当然包括我（该班女生只有 8 人......汗）而且很多的男同学都和其他班的女同学搭上了。只有我一心一意地在玩游戏（这能算好事吗？？）

游戏,由原来几十块甚至几百块一盒到现在的十来块一个，我心里想的是多拷新游戏回来试，有时间再慢慢打， 就这样后来一共有两千多张磁碟......对很多心爱的游戏，我还从杂志上把彩图剪下来贴在磁盘上做封面。不久后，SFC 开机居然什么画面都没有了！那去 JS 处一问，是 CPU 烧了！！修好要多少钱？300 大元！可怜的老爸，又要替我掏钱包了。

SNK 的出现是 2D 格斗游戏的进步，随着时间的变化，SNK 推出的《KOF95》又牢牢地牵住了我的心，我不得不感叹，为何这家公司的创意这么强？我最喜欢 KOF95 中冷酷的 CLACK 和军长哈迪伦，同是用摔角的招数为主，CLARK 比《街霸》中笨笨的桑吉尔夫灵活和帅多了，而哈迪伦取胜后把对手的血甩出去的俊冷模样至今难忘。游戏的系统绝对是一大革命，杜绝了以前《街霸》里用气功引别人跳，然后用对空技的死板战术，没有远程飞行道具的角色终于抬起头来了！SFC 也满足不了我的要求了，SNK 早期的游戏还能勉强移植，但现在的《真侍魂》《KOF95》想在 SFC 上玩简直就是作梦！我重新过上了放学就到街机厅的生活，记得临毕业时学校附件开了一家很大的街机厅，结果开张那天全班的男同学都没上课......

后来 PS 和 SS 先后推出，在街机厅里看到有 PS 改成了街机，《铁拳 2》的动感令我印象深刻！而且在《电软》上看到《KOF95》已经移植 PS 了！于是又要父母给我买（大家别打我，这是我最后一次了......）

父母答应后，我还在想该选 PS 还是 SS 好，想起了《电软》对《KOF95》的评价：“SS 版要用专用的加速卡，读盘速度快。PS 版《KOF95》虽然移植得比 SS 版慢，但除了读盘慢一点点外，起它都很完美，还增加了人物的介绍编。”只是读盘时间差的一点？那就买 PS 吧！！

当时电玩店的销售手法真的是黑得发紫：买一台 PS 要 2200，还一定要另外买一个“专用电源”180 块！不能单买原配置！（后来才知道：PS 是要专用的 220V 电源，但那东西几块钱拿货价）我当时还觉得那些 JS 的口才好：“您既然在我这里买机，我也不想您买回去的机器有问题，对吧？我们一定要连专用电源一起出售，就是为了客户您的利益！”后来一共 2500 元，就是原配置加上一个“专用电源”和四张散装光盘。

PS 的确给我带来了不少的刺激：唯美的《RR 赛车》、至今还热爱的《铁拳》和《月下夜想曲》...但我买次世代机最想得到的是《KOF95》等 2D 格斗游戏，PS 版上的水平，等于是以前 SNK 的游戏在 MD 上的水平：《KOF95》读盘慢也算了，攻击判定跟 MD 的《饿狼 2》一样被改得面目全非，单打时电脑的 AI 跟练习模式差不多......（874《电 X》） 《KOF96》为了减少读盘时间而把动作帧数减少得象 FC 版的《街霸》......《砍红娘》就更夸张，打完一盘后的读盘时间，可以先吃一顿饭或上一次厕所后，回来继续享受“慢动作砍杀”......

唉！我不想再要父母买游戏机了，但我知道 SS 上的格斗游戏都移植得很棒，于是我带起了过年的利是和平时省玩俭用的钱到游戏机店去，问老板能不能用旧的 PS 加钱换台新的 SS，老板说可以，加 500 块吧。（当时 PS 的销售成绩已经大大了赢了 SS，而且 SS 是快要被淘汰的时期）可怜我的 PS 盘，张张都跟新的一样，一条划痕都没有，一张一块地全卖给了老板。然后在他那买了 40 多张 SS 盘，15 块/张！

买了 SS 后，我终于如愿以偿。可以经常和朋友切搓格斗游戏的同时，还接触了很多类型的游戏。至今最难忘的是《下级生》这款恋爱游戏......

那时我刚中专毕业，同学都各散西东去找工作或继续读书，而性格孤僻的我却在家打了三个多月的游戏再工作。这无忧无虑的这三个月里，我体验了恋爱，当然是游戏里的......我很羡慕游戏里的主角，周围有那么多的 MM，只要在相遇时多关心对方，不见面时多给对方电话，那心仪的女孩就会好感度上升，最后有情人终成眷属！

我向往的是含蓄的爱，也想象自己以后会否有相似的际遇。

三个月后，在父亲的朋友介绍下，我到了一家最大的眼镜连锁店做营业员，可怜内向的我，对着客人都不知道该说什么好，业绩奇差。同事们都欺负我是新人，什么都不教我，吃饭时要我去买饭：一个说要吃西边的饭，一个要吃东边的饭，还不给我钱；平时搞卫生等都要我一个人全部做完。最后，三个月后我被炒了。后来的我才知道，这就是社会的游戏规则：不像学校，老师教完了还问你懂不懂；是你要学什么东西都得主动向人请教，还得给好处别人才会教你！

换了工作后，在公司里认识了一个外市的女孩,（不是外省，而是不同城市）开始了自己的初恋。那段时间不再迷恋游戏机，有时间只想和她在一起。不久后，她要回家乡了，我很舍不得她。最后她要求我很她一起回去，可怜我从小都没离开过自己的城市，而且我一坐长途车就回呕吐；但为了自己心爱的女孩，我毫不犹豫地和她一起踏上了回家乡的汽车！

在车上颠簸了六小时，到了她家后，她的家人都很喜欢我。晚上我们在江边一直逛到第二天早上，我喜欢她，喜欢那种和恋爱游戏一样单纯而自然的感觉。但我第二天日还要工作，黎明时候我就要回去了。我永远会记得那天我们要分别的情形，我第一次为她哭了......

回到家后的几天，就算在打游戏，脑海里想的都是她。而能和她联系的只有几天一次的长途电话。但随着时间的变化，她好像对我越来越冷淡。直到两星期后，我在信箱内发现了她寄来的信。信里说：〝其实你是一个条件很好的男孩，我觉得我配不上你。我不想再骗你也不想再骗自己了，你根本不是我喜欢的类型，既然我们没有将来，就不要再浪费时间了，你也不需要再打电话来了，很贵的。〞我看完后，脑子像空白了一样......是我错了吗？我既不吸烟又不喝酒，更不赌博，但原来这种〝好男人〞不是女孩喜欢的类型，难怪说〝男人不坏，女人不爱〞，原来我只是一个傻帽，人家都不是喜欢我，我居然去做那么多傻事......

伤势会随时间而愈合，在心情最低落的几个月内，我又失业了，天天在家打我的《KOF97》。对！游戏才是我的伴侣，游戏才能无时无刻地在我身边陪伴我！无论我开心时，伤心失意时......

往后的几年居然都没有恋爱过，可能我把恋爱游戏投射到生活中，想的太简单了。那段时间想的是：我以后都不再干这种傻事了，除非反过来有女孩向我表白！

几年的磨练后，我已经是一个口才了得的营业员了，而且凭着自己不错的外形，想象过的事终于一次又一次地发生了，可惜当时我没有珍惜......现在留下的只有遗憾和追忆。就此打住吧，再写我的爱情经历的话，这帖就成了感情帖了。

我的游戏史好像在重演一样，一天开机时发现 SS 出现 LOGO 后就进记忆管理画面了，怎么也开始不了游戏。马上拿到 JS 处修理，他说可能是零件有问题，要送去厂里修，叫我三天后去拿。怎知道三天后他说是机板有问题，换了 200 块，然后发现我的光头也坏了，想完全修好要 450！我

开机一试，发现光头被换了！无奈他死口不认，还说我拿过来时已经是这样。最后我只好把 SS 拿到旧货市场 300 块买掉了！再买一台新的 SS，白花了我一个多月的工资！怎知道这台"新"的 SS 玩了一个星期又出现了以前那台的现象，后来拿到购买处维修，他说只是 IC 芯片坏了，换一个 50 块就立马搞定。天啊！原来以前我的 SS 只是烧了 IC 芯片，想不到那该死的 JS 骗了我 200 块还换了我的光头！！！亏我平时一直在他那买碟，他还说当我是朋友不会占我便宜！请大家紧记：电玩店 BOSS 和顾客只是赤裸裸的金钱关系！！想不受骗，只有靠经验和头脑，别想凭交情！

而 DC 到 PS2 的游戏经历就不想再多说了，都是像 SFC 时期一样累积游戏，总想有时间再慢慢玩。以前玩 FC 总会梦想，如果有一天所有的游戏都有了，可以尽情地玩一定是最幸福的。 但今天，几块钱一张的散装光盘游戏，绚丽的画面效果，甚至游戏不好玩还可以拿去换，我自己觉得幸福吗？其实游戏和爱情一样，都需保持一定的距离，才会美丽。现在的游戏尽管伸手可及，但我认为：以前 FC 时代为心爱的游戏一直存钱，最后才拿到手其实也是一种乐趣和满足。现在的新一代，想要什么就有什么，买一台手机比我买几台游戏机还贵，但他们就会觉得很开心吗？他们的恋爱开放得像西方，但以前那种一辈子都忘不了的感动他们又会拥有吗？期待和距离也是一种美丽。

对于模拟器的出现，我只能说，你为何不早点出现呢？以前的游戏机现在很少玩了，就算在模拟器上玩也不可能有以前的感觉了，只希望能在模拟器上还能记得以前曾有过的快乐片段。

很多时候我都会想，工作太辛苦了，应该放几个月的假期，享受一下堆积起来的游戏，等玩厌了再另找工作。但每次我都对自己说：现在还不是可以休息的时候，父母一把年纪了，我拿什么报答他们？再想起他们给我买游戏机的钱、对我的照顾，百般滋味在心头......

今天的我，是一家通讯设备连锁企业的讲师，以前怎么都想不到自己的性格能做这种职业。对！因为不喜欢说话的人不等于不会说话，我要用以前追求游戏的热情和拼劲来对待我的事业；我要报答曾经为我付出无数心血的父母；我要证明给看不起游戏的人看；爱玩游戏的人也会有出息！

完

漫谈游戏与动漫——幸福的童年

clear_wave

前言

当一个人开始回忆往事的时候，他就已经老了。满洲人玄烨过六十大寿的时候亲手猎鹿数头，取其角制成"鹿角椅"，附诗一首云："制椅犹看双角全， 乌号命中想当年。"表明一代雄主至此真正步入暮年。共和国的缔造者，大诗人毛润之也曾在晚年感慨"弹指一挥三十年"，为其波澜壮阔的一生加上了一个遗憾的注脚。"怀旧"这样的字眼曾几何时似乎是属于这类人的专利：年长，经历不凡，成功，位高权重......

可是奇怪，为何如今不到三十岁的我们，现在也开始频频怀旧了？我想原因不外乎有两个，一是因为我们所经历的，二是因为我们所面对的。生于上世纪七十年代末八十年代初的那批人，亲眼见证了我天朝改革开放二十多年来所经历的天翻地覆的变化。时代发展之快，事物更新变化之快，让人目不暇接。有多少好看的，好玩的，一经出现，从流行到没落，生命期之短令人咋舌。正因为这样，我们才会如此热衷于在漫漫历史洪流中搜索那些逝去的记忆。

滚铁环，拍洋片，捉迷藏......太多了。而我们这"跨世纪的一代"现在又面临了太多的机遇和挑战，未来的不可预测真的会造成很大的心里负担（在下所从事的行业是我做梦都没想到过的）。房子，工作这两座大山就压的大多数人都喘不过气来。"摸着石头过河"这种状态可不是单单用来形容我们天朝政府部门的决策者的。还是无忧无虑的童年好啊......得，回忆开始了。

引子

俗话说游戏动漫是一家，一点都没错。就象农民兄弟天生就是工人阶级的同盟军一样，游戏动漫之间也有着千丝万缕的联系，相互改编的例子太多了。虽然就目前来看，大家（尤其是国内）对于游戏的接触要远远的超过动漫作品，但是在我相信大多数七十年代末八十年代初出生的朋友们对于那些伴随我们度过整个童年的动漫应该是有着很深的感情的。

以前在我们那个地方，对动漫还没有什么专业的名称，我们统称它们为——少儿节目。没错，专门给小孩子看的节目。想当年老妈望子成龙的厉害，看电视根本是空中飘着的世贸大楼，连影子都看不到。不过看在我学习还算可以份上，总算是对这少儿节目网开一面。每天一到六点半，我绝对会准时坐在电视机前，度过我一天中最快乐的半个小时。现在想想，那时的少儿节目真是太棒了，绝对可以称得上是精彩纷呈（广电也没现在这么牛逼，整天就知道放什么蓝猫红兔），捷克斯洛伐克，棒子，倭国，英国，美国......这些个陌生的字眼都和一部部优秀的动画片联系在一起。蓝精灵，米老鼠，恐龙特级克赛号......天哪，再说下去我简直要流口水了。

本文说是谈谈游戏和动漫，其实没那么复杂，主要就是总结一下从我记事起所看过的动漫作品（尤其是少儿节目）以及日后所接触过相应的游戏作品。看少儿节目的年代久远，主要集中在小学和初中前段，所以很多情节都记不大清楚了，所以凭着记忆，写多少就是多少了，看官莫怪。OK，开始了，以下排名不分先后，想到哪部就写哪部。

机器猫



这部片子不用多做介绍了吧？能够持续走红二三十年的帅猫，绝对称的上经典二字。如果时至今日重播当初的动画片的话，我想机器猫的人气应该仍能入三甲之列。当年由于翻译的问题，导致片中人物名称众多。比如我们可爱的阿蒙就有机器猫，哆啦 A 梦，小叮当等等各种名称，老被人欺凌的康夫也常被人叫做大雄或者野比之类的，好像在各个版本之中，只有我们康夫的梦中情人小静名字比较统一，都和"静"沾边。小静真是个好女孩啊，长的又可爱，学习成绩又好，为人又善良，又爱讲卫生（康夫每次去找她，她都在洗澡）。在每个小男孩那青涩幼稚的幻想（现在统称为 YY）中，小静这样清爽的女孩都会占有一席之地吧？

在我看来，阿蒙腹部那可以拿出各种各样神奇道具的口袋简直就是天堂。与其说那是一个道具，倒不如说那是一个又一个充满了奇思妙想的梦。飞天竹蜻蜓，天气控制机，时空抽屉，空气炮，时光回复包裹，竹马，影子剪刀......还处于认知阶段的我们一下子被带入了一个闻所未闻的世界，一陷就是二十年。就算以如今成人的眼光来看，那一个个的梦想也是如此的鲜活。有多少次我都幻想有一扇时空门，一打开就可以到我想去的地方，不用遭受乘车之苦。如果上天能够满足我一个愿望，那我要冲着他大喊："神啊，赐给我一只机器猫吧！"^_^开个玩笑。

在游戏方面，《机器猫》也可以说是非常好的改编模板。每一代主机都有比较出色的机器猫游戏出现。阿蒙口袋里那些数不胜数的宝贝也为游戏道具的设置提供了非常多的素材。《机器猫》的片长在动漫界也算是少有的长，据说至今仍在制作，各种分支情节也非常的丰富多彩，简直可以算是天生的游戏剧本。而且在可改编的游戏类型上面也非常占有优势。ACT,RPG,很多类型都可以套用机器猫的剧情。虽然目前很多的机器猫改编游戏还都是停留在简单的 ACT 上面，但是我想如果把机器猫做成类似 NDS 上的《我的暑假》，《放学后少年》那样的"治愈系"的类型，应该也可以大受欢迎。玩家扮演康夫，每天放学后和可爱的阿蒙共处一室，操作着那些稀奇古怪的法宝......太向往了。

综上所述，评论如下：

已被改编成游戏的比例：×× （动漫剧情太丰富了......）
可供挖掘的游戏潜力： ××××× （理由同上）
可预见的游戏乐趣： ××××× （对机器猫的爱太强烈......）
适合改编的游戏类型： ××××× （ACT,AVG,RPG......）

变形金刚



又是一部不用多做介绍的动画片。本来美国"孩之宝"玩具公司只是打算为其销售的一些机器人玩具拍摄几部低成本的广告片，没想到却在全球范围掀起了一股变形金刚的巨大热潮。用"红遍神州"，"万人空巷"来形容当年在国内的热播绝对不是夸张之词。

那么多年前，就这样的一部动画片，把太多大男人的童年搅得鸡犬不宁。每天的喜怒哀乐几乎都源于那短短的半小时。"汽车人，变形，出发！"进入青春期的前夜，姑娘窈窕的身姿还没有飘进梦里，而那里的常客都是汽车人，霸天虎，擎天柱，威震天，红蜘蛛，钢锁，大黄蜂、爵士、探长、幻影......这样的金刚战士。那时候每天除了吃饭上学，就只迷那些汽车人的贴画和洋片。省下吃零食的钱，买来贴的到处都是。

"风卷着黄沙像刀子般划过面庞，残破的机械身躯在狂风中碰碰作响。俯瞰脚下的战场，无数汽车人和霸天虎做着最后的搏斗，迸裂的火花中传出愤怒的低吼，混合着浓重机油味的空气中夹杂着绝望的哀号。恐惧，胆怯都被胸中的火焰燃烧殆尽。迎着滚滚而来的爆炸声，望着远方如血般妖艳而苍凉的落日，等待着黑暗的来临......后来，小男孩醒了，因为爸爸的巴掌已经打上了屁股，梦境中的末世英雄又变回了现实中的倒霉孩子。那充满豪情的梦，在大人眼里渺小不堪，不值一钱。只有写着满分的卷子和红红的大对勾才能换来父母的笑脸。但那样小小的梦想，或许多年后依然还会做着，在战神的世界里，在战争机器里，幻想自己是盖世的英雄，有着无比的力量和勇气，钢铁般坚韧的身体和意志。"

为什么霸天虎这些坏蛋可以在天上自由飞翔，而正义的汽车人却只能在地上跑？为什么不能到反过来安排？渐渐长大，发现这安排是如此的贴近生活，小人得志，君子受窘的例子随处可见。国外的编剧还是很有责任感的，让孩子们从小就懂得社会的现状而不仅仅是粉饰太平......

往事都已经随着时间淡去，小男孩也长成了大男人，都懂得说一句：我不做汽车人已经很多年。揉着慵懒的双眼，搭着破旧的地铁，穿梭于繁华的都市，追逐着自己的梦想。现实就是这么的残酷，理想还是那么的遥远，前途却依旧渺茫，小男孩的豪情万丈，大男人的夹缝求生。这就是生活。这就是现实。

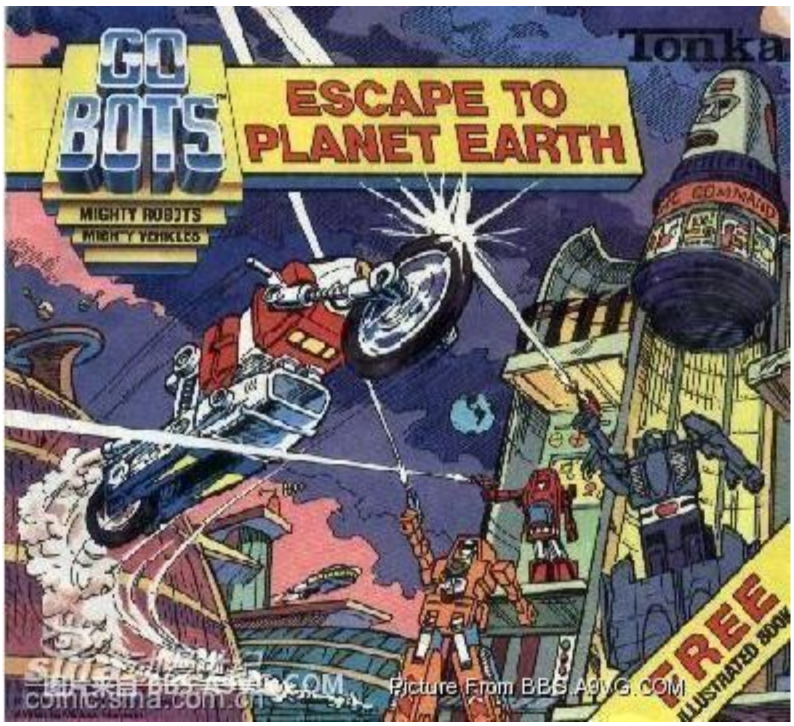
游戏方面，《变形金刚》的成功例子不算是太多。动画片情节的支离破碎，并不能起到吸引观众的效果。况且动作类型的题材，本身也就限制了游戏改编的范畴。而且由于技术的限制，"变形"的困难程度，在游戏业发展的早期也不能很好实现。不过随着技术的发展，我相信令人震撼的变形金刚游戏，也会出现的（去年的迈克尔贝的电影，就在全球轰动了一把。刚开始很多观众看了尚处在筹备期的电影片段之后，怒不可遏，甚至要威胁小贝的身家性命。还好最后的特效让所有人闭了嘴 ^_^ 不过个人还是认为电影中对美帝青年刻画的太多了！导演忘了，那些大家伙才是电影的主角！

好在那美帝女青年还算是可以一看^_^）。但是如果把这个范畴扩大到"机器人"系列，那恐怕绝对是游戏届的一大胜景了。高达系列就不多提了（非高达控，见谅），装甲核心，罪恶装备......经典游戏数不胜数。就连小岛玩票性质出的 Z.O.E 系列，也被很多玩家奉为圣经。所以一句话，有潜力！

综上所述，评论如下：

已被改编成游戏的比例：×××× （剧情就那样了......）
可供挖掘的游戏潜力： ××× （主要是看技术方面的）
可预见的游戏乐趣： ××× （不是所有人都喜欢动作游戏）
适合改编的游戏类型： ×× （ACT,AVG）

百变雄狮



变形金刚，用某伪农民兄弟的话来说就是"地球人都知道"。哈哈，不过百变雄狮这部号称是变形金刚续集的动画片，知道的朋友可能就不多了。变形金刚的成功播出之后，类似的续貂之作如浇了那啥的庄家似的纷纷冒了出来。其中个人认为比较有水准的就是这一部《百变雄狮》。片子是还不错，可恶的是当年的无良编辑，为了收视率，打着变形金刚的旗号，欺骗祖国花朵们纯真的心灵。

剧情也无非是些老套，大概是以里德王为首的正义一方 VS 由萨尔魔统帅的邪恶一方。该片比较有特色的一点是剧中人都不是明火执仗滴强盗，而是将武器系统隐藏到了自己的手中，所以抬手就可以发射激光束，有点西部牛仔看谁先发制人的味道......不过在"变形"这个方面，可逊色太多了。尤其是那萨尔魔，变形就是趴在两片轮子上，变成了电动摩托车（见图）！发指啊......这也能勉强叫做变形的话，那我们天朝的小朋友可是一天能变好几回的。哈哈，不过尽管如此，当时看着还是很开心。只是越发崇拜威震天，擎天柱他们的本事了。

年代久远，片中的很多情节都模糊了，只记得有一集是机器人大战鬼魂兵，正义一方发出的激光束对鬼魂们毫发无伤，直接穿身而过，当时把我急的呀，真的认真思考了几天到底怎么才打败那些虚飘飘东西。最后下定决心，用火攻！也不想想鬼魂怕火么……可惜的是现在也忘了片子里是怎么结尾的。

游戏方面参见《变形金刚》。

圣斗士



决定把这部片子也加进来谈谈的时候，我是犹豫过的。为什么？这还用问为什么？圣斗士还用多说？如果您曾经是位血统纯正的天朝男性花朵，而您又对圣斗士一无所知的话，请允许在下对您的童年经历表示怀疑。

如果单论受众面的广泛程度或者影响力大小的话，圣斗士可能比不上前面说的机器猫和变形金刚。毕竟热血的少年动画可能对于女性朋友来说缺乏天然的吸引力，况且欧美观众一向对于日本这种"就是打不死"的小强精神不太感冒，他们更喜欢的是加菲猫那种随性，慵懒的性格。但是如果就动画片对于那个时代天朝正太们的热血影响来看，倭人车田正美的巅峰之作《圣斗士》绝对 number one！在"论坛讨论深度"方面，圣斗士也绝对出类拔萃。自从互联网的兴起开始，关于圣斗士的潜心钻研，深度分析，情景描述，同人，番外篇……就从来没有停止过。无数高人用实际行动向我们表明，没有做不到，只有想不到！记得有天在文化区看到一兄弟写了近万字的圣斗士系列回顾，甚是吓人。

个人感觉圣斗士成功的很大一个原因就是对人物的刻画十分的成功。温柔的仙女座阿舜，亦正亦邪的凤凰座一辉，冷酷的水瓶座冰河，刚毅的天龙座紫龙，勇猛的狮子座艾欧里亚，优雅的白羊座穆

先生，最接近神的战士处女座沙迦，会返老还童的天枰座童虎，敢爱敢恨的蛇夫座莎尔拉，还有每次都踩着同伴尸体玩最后一击的土骡子座星矢......（呵呵）每个人物特点都那么的鲜明，活灵活现。

主角们大家关注的太多了，我也就不多废话。但是有个配角真的要特别提一下—女白银圣斗士莎尔拉！记得刚开始看到莎尔拉带着她的大笨熊徒弟卡西欧士伏击星矢，心里真是恨死她了。觉得这个带着面具，心狠手辣的女人简直就是恶魔的化身，欺负完了魔铃又来欺负星矢了。但是当星矢小宇宙爆发（小强定律），打落了萨尔拉的面具之后，我简直惊呆了。天哪，这是怎样的一张面容啊。精致！太精致了！萨尔拉睁着大大的眼睛，不敢相信眼前发生的这一切，一丝鲜血混着汗珠顺着她的脸颊滑落，酸甜苦辣一齐涌上心头......毫不夸张，这就是触电！虽然那时幼小的心灵中还是执拗的认为她是"坏人"，但是看着她清澈的眼睛，真的是恨不起来。后来才知道，这个坚强的女战士因为面貌被星矢看到而要在杀死他和嫁给他之间进行抉择，真的是为她着急。随着剧情的发展，莎尔拉在对星矢小强的几次刺杀未果之后，居然爱上了他！看到莎尔拉最后为了掩护星矢，死在艾欧里亚的闪电战斗拳之下的时候，一丝落寞啊，我才发现我真的爱她爱的发狂。有时候，没有那么明白的正与邪，善与恶。很多时候真理就包含在一些看似恶俗的大白话之中，比如"造化弄人"，比如"人的命，天注定"。唉，不提也罢。

五小强肯定各有各的粉丝团，细细写起来估计能写一本书。就随便说说我最喜欢的一辉和阿舜两兄弟吧。一辉的嚣张那是有目共睹的。无论实力和霸气，绝对是小强之冠。绝招也是嚣张的过分，凤翼天翔，凤凰幻魔拳，很多白银圣斗士都是被秒杀！为人也是亦正亦邪，虽然平时不太搭理那神经加弱智的雅典娜，但是关键时刻绝不手软。纯爷们！而阿舜正好和他的哥哥正好是两个极端。一个嚣张，一个温柔。一个出手就致人死命，一个人不犯我我不犯人。阿舜的武器星云锁链我认为是在圣斗士里面最帅的，所布成的星云阵也是威力无穷。美男子啊。好像从圣斗士开始，每作日本漫画都总会创作一个占很大戏份的女性化的男性角色，佐为，阿汉王子，酷拉皮卡......而这类角色也一般会让广大粉丝们爱的发狂（正太小白脸还真是受欢迎啊）。

纵观日本漫画（H 的除外哈），最看中的不外乎就两点：信念，同伴。看似简简单单的四个字，但是真的包含了太多的内容，甚至日本的民族精神以及近代经济迅猛发展的深层原因，都可以在这里找到答案。你真的可以唾弃日本人，但是你绝对不能小看他们的民族凝聚力和那种骨子里的危机意识，拼搏精神。随便看个小例子，日本某高层参拜某厕所的那段时间，掀起了中日两国旷日持久的口水战，结果呢，最后很多日本网站登出感谢信，内容是这样的："谢谢中国的朋友。因为你们骂了我们那么久，但是从来没有说我们不团结，从来没有说我们不环保，谢谢。"真的很讽刺。想想吧，有中国人的地方就有什么？争执！谩骂！诋毁！打开我们那洋洋洒洒的五千年文明史，看到了什么？国家的精英们都在做什么？争权！现在我们的平面媒体整天又都在宣扬什么呢？男欢女爱，小燕子，反腐，黑社会，清宫，权利斗争，韩剧，古装大片，虹猫蓝兔......我们的民族精神哪去了？我们的团结奋进哪去了？天朝花朵生长的土壤整天浸*的都是这些垃圾！日本呢。看看吧，火影，海贼王，死神......并不是说这些动漫制作有多么的精良，思想境界有多么的高，但是起码他宣扬了一种精神--为了同伴我可以牺牲生命的精神！为了村子（船，世界，要保护的东西......）我绝对不能放弃的精神！哪怕我被打倒一百次，哪怕我遍体鳞伤，但我也要站起来的精神！从小受到这样教育的孩子，将来是可怕的。其实现在真的已经过了伤痕文学的时代，我们的祖国也有很多精彩的，可以拿出来让世界为我们喝彩的东西，为什么不宣扬这些呢？我一直都认为过度的谦虚和骄傲一样，不值得提倡。

说着说着又跑题了，呵呵，书归正传。来谈谈游戏吧。说起圣斗士的游戏，用两个字来形容再恰当不过了，伤心！真是伤心啊。踩着黄金圣斗士，冥斗士，神斗士，海斗士尸体一路走来的堂堂青铜小强们，居然没有一个拿得出手的游戏。FC 时代几款的圣斗士游戏也是渣的可以，PS2 时代的就更别提了，一玩就火大。不过动漫本身的内容也对游戏改变有着不小的限制。动漫中种种拳法自然是精彩绝伦，但是如果改编成游戏的话可能并不太好把握。象战神，忍龙等等，主角最拿手的招式就那么几下，简单有效，血腥暴力，看着爽，用起来也爽。但是如果用什么闪电战斗拳，凤凰幻魔拳，估计观众看的都要发疯--只见白光一闪，敌人都挂了？废话，闪电战斗拳，光速解决战斗嘛。做成 RPG 也不太好。星矢的成长之路？纱织小姐的青春日记？据说雅典娜家的马桶是纯金的。为

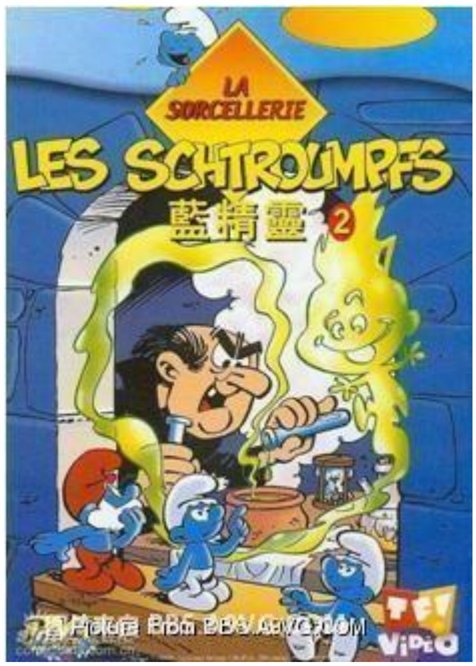
什么？青铜圣衣涂上雅典娜的血之后都变成黄金圣衣了嘛......

还是把游戏改编这个难题交给各位游戏高人吧^_^

综上所述，评论如下：

已被改编成游戏的比例：××××　（剧情就那样了......）
可供挖掘的游戏潜力： ××　　（真的不太多）
可预见的游戏乐趣：　××　　（不太好说啊）
适合改编的游戏类型： ××　　（ACT,AVG）

蓝精灵



“在山的那边海的有一群蓝精灵，他们活泼又聪明，他们调皮又伶俐，他们自由自在生活在那绿色的大森林，他们善良勇敢相互都关心，哦!可爱的蓝精灵......”

这首曲子我现在还记得，不信我哼给你听：“在......”（NPC 众集体晕倒）。看多了拯救世界，英雄美人的动画片，来点新鲜的吧。由比利时连环图画家皮埃尔于 1958 年塑造出来的这群蓝色的小家伙，在上个世纪八十年代真的是风靡神州。

主要角色大概有蓝爸爸（没有蓝妈妈），蓝妹妹，乐乐，聪聪，厌厌，格格巫，阿兹猫，大嘴。虽然蓝精灵有一大群，但是能记住的没几个。倒是大反派格格巫和阿兹猫人气超级旺。这两个倒霉蛋就整天想着就是抓蓝精灵来熬汤，好像是唐僧肉似的......抓了一两只还不够，非要一网打尽才下手，到头来总是被整的灰头土脸。我说你倒是先弄两只尝尝鲜再说嘛。真是的，最后小朋友们看片的注意力就集中在吃上了（小时候看西游记就觉得那些妖怪笨。抓了唐僧还非要请这个请那个，等孙猴子搬来救兵还吃个鬼！要是我抓了唐僧，先卸条腿吃吃，老早就长生不老了^_^）。那阿兹猫的笑声简直是个经典，不知道是哪位大叔给配的音，如果您家的学龄公子不太明白“猥琐”这两个字的含义，最好让他去听听阿兹猫的笑，绝对的清晰透彻。

那时候真是好羡慕蓝精灵们的生活啊。整天就是游山玩水，吃喝玩乐（当然别被格格巫抓了就行）。有个家伙整天搞些礼物包到处送，一打开就嘭的一声把人炸黑了。还有一只是整天"我讨厌......我讨厌......"。还有一只（不是蓝妹妹）整天脑袋上别朵花，不知道他怎么想的......记得有一集是讲一只小家伙（忘了名字了，都长的一样）希望能去外星游玩。然后蓝爸爸就给他喝了安眠药，趁他睡着的时候，全村的人都装扮成外星人。等他醒来之后以为已经到了外星了。真是好有趣。还有就是最担心的问题：蓝妹妹就一个女的，那么多蓝精灵，怎么够分的......

不过蓝精灵在游戏方面还真是匮乏的可以。起码我在整个游戏生涯中还没有听说过，哪位兄弟有这方面的经历请不吝赐教。但我觉得蓝精灵还是有改编游戏的潜质的。前段时间在 DS 上面玩了一款游戏叫简单原始人，感觉很好。整天带着一群小猴子出去找食材，打怪，挖资源。画面也很清新舒服。其实如果把这个模板套用蓝精灵也是绝对的合适。可以把最终 boss 换成格格巫，阿兹猫也可以当个小 boss。整天吃不饱的大嘴可以训练来当宠物。想想看可能改编成 ACT 不太合适，别的都还可以。

综上所述，评论如下：

已被改编成游戏的比例：0　　　（还真没听说过）
可供挖掘的游戏潜力：　×××　　（还行）
可预见的游戏乐趣：　　×××　　（应该很有趣）
适合改编的游戏类型：　×××　　（SLG,AVG,RTS）

唐老鸭和米老鼠



很是佩服老一辈的那些翻译家和配音工作者们，觉得他们才能够担当的起"艺术家"这个称号（而现在，这些也仅仅是职业名称罢了）。"唐老鸭和米老鼠"，听听，琅琅上口，贴切，押韵，对仗工整......还有什么能比这样的翻译更传神？唐纳德鸭子和米奇老鼠？暴殄天物......给唐老鸭配音的李扬老师（不是疯狂英语那个李阳），绝对是本片的最大亮点。他那种独特的沙哑嗓音真不知道是怎么练出来的，一听就觉得无比搞笑。

本片的剧情也是非常的丰富。主要就是从来都不会犯错，不会失败，几乎完美的米老鼠和脾气暴躁，倒霉代名词的唐老鸭的故事。内容涉猎的范围，场景，都非常的广泛，没有固定的主线，不拘一格。

上一集米老鼠还在海盗船上和匪首斗剑，下一个片段就变成带着大狗（好像叫布鲁诺）出去打猎了。唐老鸭的经典桥段就更多了。记得有一集中，嗓子都快冒烟的唐老鸭疲倦的在沙漠中行走，突然发现沙漠中有酒吧！一盘一盘的冰激凌，太诱人了。飞奔过去啃了半天，发现是沙子。然后又出了一个巨人，惬意的擦着杯子，把一盘盘根本不存在冰冻饮料接连不断的往上端。可怜的老鸭根本什么都没喝着，结果还要在店里打工还饭钱......现在想想，其实是在讲海市蜃楼的吧。虽然当时年纪幼小，不太明白具体的含义，但还是看的很开心。还有他那三个调皮捣蛋的侄子，整天存心和唐大叔过不去。加上那两只可爱的小松鼠，真是笑料不断。

其实比起一本正经，永不犯错的米老鼠来说，大家更喜爱的还是疯疯癫癫的唐老鸭。和在现实生活中一样，"完美"本身就会给人一种压力，可远观而不可亵玩焉。还是走亲民路线的唐大叔比较可爱。最爱的就是唐老鸭生气时哇哇大叫的样子，简直是太恶搞了："哇哇哇哇哇......"根本就是天朝人民的开心果啊。

在游戏改编方面，唐老鸭和米老鼠可以算得上是各中翘楚。比起其他很多动漫类游戏的尴尬境遇，迪士尼的卡通明星们好像具有一种天生的魔力，让各大游戏厂商纷纷趋之若鹜。从 FC 到这个世代为止，在各个平台上面都有佳作涌现，数量之多，质量之高着实让打算总结陈词的笔者头痛不已。勉为其难，举几个印象最为深刻的例子吧。

首先就是世嘉 MD 上的《米老鼠历险记》了。作为 MD 上令笔者记忆最为深刻的两款游戏之一（另一款不用多说吧，灵丸，倒悬十三针，黑龙波......你应该知道是什么了^_^），《米老鼠历险记》无论在画面，音效，操控，游戏内容等等各个方面，都无可挑剔，几乎可以算是米老鼠系列集大成之作。游戏采用怀旧的手法来展现了各个时期迪士尼公司动漫作品的优秀特质。刚开始出场的时候，画面是黑白色的，当然在颜色表现力方面有所欠缺，但是画面的精致程度在绝对令人耳目一新，很有一种怀旧的感觉。随着游戏进度的深入，整个场景才逐渐的变成彩色。玩家操作米老鼠一路过关斩将，主要使用的武器好象是松子之类的东东，杂兵和 Boss 们也大都是迪士尼出品的卡通形象，没什么深仇大恨，娱乐罢了。倒是很多的机关比较难以对付。有一关是水上漂着好多的木桶，必须一次全部跳过去。那个年代可是没有存盘点这个概念，即时存储更是闻所未闻，就那么几条命，死光了就 gameover。真是难坏我这 ACT 苦手了，至今都没有通关。

接下来就是大家都熟悉的重磅作品了，《王国之心》！谁都想不到这部柔和了众多迪士尼动漫人物的作品居然会受到如此疯狂的欢迎。虽然唐大叔和米小弟在这部作品中并不是最重量级的人物，但是受欢迎程度也可见一斑。

可惜的是自从进入次时代以后，这两位曾经风靡世界的明星好像不再是那么集万千宠爱于一身了。当然，这也不能全怪游戏厂商们的移情别恋的，因为即便在动漫届，这两位昔日明星身上的光芒也在渐渐退去了。卡卡西，奇牙，龙马，千寻，幽助，一户，加菲猫......等等一大批个性鲜明的卡通人物都开始崭露头角，各领风骚几十天了。迪士尼一统江湖的年代真的已经一去不复返了。有点唏嘘，有点感慨。当年的豪情虽以消逝，但生活依然会继续，只要我们曾经爱过，足矣。

综上所述，评论如下：

已被改编成游戏的比例：×××× （掌机上面有无数......）
可供挖掘的游戏潜力： ×××× （有王国之心还不够么......）
可预见的游戏乐趣： ×××× （同上......）
适合改编的游戏类型： ××× （ACT,AVG）

奔奔



“奔奔，奔奔奔奔…………，我名叫奔奔，奔奔……”欢快的歌声响起，一只黄色的大脸猫冲了过来（如图），什么？不是大脸猫？竟然是汽车？晕倒……

不知道是哪国出的动画片了，总之是非常的好看。图中那只黄色的大猫就是传说中会说话的汽车。片子的主线就是奔奔这只奇怪的生物寻找妈妈的冒险历程。既然是冒险，当然必须有值得信赖的伙伴啦，汽车，男人，和狗，故事就这么展开了。印象中最深刻的就是奔奔的造型，圆润可爱，还有配音，貌似和当初机器猫的配音比较相像，一下就抓住了观众的心。

记得有一集，奔奔的“脚”里扎了个钉子，虽然咱们的黄色大猫，轮胎，方向盘，油箱等等一应俱全，但终究还是血肉之躯，这下可忙坏了修理站的大叔。拔钉子的过程真的不次于做一场手术，奔奔疼的满脸是汗，哼哼唧唧的表情真是搞笑极了。

记不清片子中的反派是什么样子了，不过总归不是穷凶极恶的坏蛋（阻止别人找妈妈的还不坏……），也没做过什么十恶不赦的坏事，可能就是想把奔奔据为己有吧。不过话说回来，谁不想呢？

片子很长，可惜的是最后也没有看到奔奔到底找到妈妈没有，也没有弄清楚到底奔奔这样奇怪的物种是从哪里来的，只是好想有这么个伙伴在身边，骑上去软软的，肯定很舒服，“我要到哪就到哪，奔奔……”

汽车类动漫，在游戏改编方面应该是具有天然优势的吧。象是 DS 上面的马里奥赛车那种类型，或者几年前在 pc 上面风光一时的大脚车系列，或者像是迪士尼的汽车总动员那类型的，都是很好的改编模板。只要不是 GT，极品飞车那类写实性质的赛车游戏，都可以尝试。想想看，在马里奥赛车的时候可以选择一辆奔奔骑着，真是太爽了。RPG，AVG 也不错，只是剧情要精彩才行，打怪练级估计不太适合这个系列，传说系列那样的系统可能也不太适合。可能做成解谜类型的效果应该不错（感觉倾向任氏风格）。像是机器猫那种可爱类型的 ACT 也是个不错选择。

综上所述，评论如下：

已被改编成游戏的比例：0　　（木有见过）
可供挖掘的游戏潜力：××　（给喜爱任氏风格的玩家）
可预见的游戏乐趣：　××××（马里奥赛车的魅力……）
适合改编的游戏类型：×××　（SPG,AVG,RPG）

九色鹿



我匮乏的语言真的很难传神的描述这部动画。无论从思想性，艺术美感，拍摄手法，画面精细程度各个方面来看，《九色鹿》都绝对算的上是那个时期国产动画的里程碑之作。即便以现如今我们挑剔的眼光来看，这部动画也绝对具有重新审视的价值（我又一次非常不厚道的想起了虹猫蓝兔）。

这是讲发生在古代的一头九色神鹿的故事。荒无人烟的戈壁滩上，波斯商人的骆驼队因遇风沙袭击而迷路，忽然出现一头九色神鹿给他们指点方向。当九色鹿返回林中时，搭救了一个在采药时不慎落水的弄蛇人。虽然弄蛇人感恩不尽，但九色鹿却只要求他别将遇见它的事情告诉别人。波斯商人到了古国皇宫，与国王谈起沙漠中的奇遇，SB 王后听了，执意要取九色鹿皮做衣裳。国王无奈，张贴布告：捕到九色鹿者给予重赏。弄蛇人见利忘义，向国王告密，并设计将九色鹿引入包围圈。当他假装再次落水，神鹿闻声赶来救他时，守候的武士们就万箭齐发。谁知九色鹿发出神光，利箭都被化为灰烬。九色鹿向国王揭露弄蛇人忘恩负义的丑恶行为，国王深为不安。弄蛇人吓得胆颤心惊，连连后退，跌进深潭淹死。九色鹿向国王告辞之后，也就消失的无影无踪。

没有激烈的打斗，没有正义的战士，没有邪恶的外星人，没有王子救公主的奇遇，没有令人心潮澎湃的冒险；有的是是旖旎的风景，纯洁的良知，险恶的人心，痛彻心扉的懊悔，和普度众生的光辉......
这样一部片子，没有理由不在历史的长河中留下浓重的一笔。可惜，能看懂的人不多，或者说看懂之后愿意记住的人更不多。曾经拍过《大闹天宫》《小蝌蚪找妈妈》《渔童的故事》等等一系列优秀动画片的国人，如今是怎么了？

治愈系的游戏，不多，但精品比例却高的吓人。从 PS2 时代一路走来的朋友们肯定都听过或者玩过这样一部作品--《大神》。就是她，四叶草的心血之作，导致天才制作组解散的罪魁祸首，销量惨淡却囊括当年所有大奖，开创了"游戏也是艺术品"的先河......文笔粗陋，这部作品也就不多赘述了，有爱的朋友们自己去寻找吧。

结束语

断断续续，这篇东西写了大概有六七个月了。想想看，真是久远的吓人。人的意志真的是种很奇怪的东西。还记得以前上初高中的时候，早上六点钟，天还黑着就起床了。洗漱吃饭，六点半的时候骑着吱吱扭扭的自行车，外边是零下十几度的严寒，照样迅速的朝学校奔去。一周六天，天天如此。寒窗苦读十八载，怎么会造就了如今的性格？想不通。原本打算综述百八十篇动漫，结果一减再减，成文如此，只得八篇，可怜，可叹。

世事难料，曾经是无法挽回的过去，未来是神秘难测的未知，把握当下，才是正途。谨以此文纪念那逝去的童年，与诸君共勉。

人间二十年

alick126

人间二十年

引子

70 年代末，80 年代初出生的一代应该称得上游戏世界里幸运的宠儿，因为他们有幸亲身见证了游戏的起步、发展和壮大；这其间经历的辛酸苦楚，欢乐畅快，绝不是现在那些从 PS 时代起步的孩子所能体会得到的，而对于我们这辈人来说，游戏带给我们的绝不仅仅是单纯的娱乐，这一代人，他们的人生信条、处世理念都或深或浅的受到这种游戏文化潜移默化的影响。人生二十年，游戏伴我走过青春的岁月，在这人生旋律最激昂亢奋的篇章中，游戏永远是一个最高亢的音符，和出美妙动听的生活旋律......

以下，仅献给那如梦如歌游戏岁月！

初识 1984年

现在回想起来，这就是传说中那〝宿命的邂逅〞吧。

84 年夏天，不到 5 岁我的来到北京，虽然那时的记忆好多都已经模糊不清，但那次相遇，确是如此这般的历历在目，总是不经意的浮现在我的眼前。

那时的北京给我的第一感觉就是热，因为当时还没有空调存在，一直都住在沈阳的我并不习惯这样的气温。那天老妈要我去动物园，观赏一下〝传说中的〞熊猫>_<||。动物园里，我发现了一间游戏室！纠缠着老妈进去看看，没想到一进去我就惊呆了，这简直就是一个科幻的世界！！！因为我从小就对显示器和按钮这类东西有一种特殊的感觉，来到这里简直就像地球人踏进飞碟的感觉差不多！现在想起来那里大约摆着 20 台左右的机器，那个时代标志性的〝打鲨鱼〞、〝赛车〞等等经典产品都在其列，那个〝打鲨鱼〞的游戏我印象很深，屏幕前面有一把金属机枪，屏幕还是黑白的，枪可以左右旋转，然后发射子弹，画面上有鲨鱼游来游去，还有水母在海地爬行，但如果不小心射中潜水员可是要扣分的！那时候的我根本还够不到屏幕，这个游戏的画面又出奇的高......所以当时还是老妈抱着我看完一个〝壮汉〞打完一局。

那时候我根本不知道游戏怎么开始，也不知道游戏需要投币，更不清楚屏幕上那些动来动去的精灵是不是在受我的控制......带着无限的留恋和向往，我离开了那间游戏室，可是那些神秘跳动的

精灵却永远无法在我的记忆里消失，从此以后，我就知道了一个新词汇——电子游戏！并且把这个称谓沿用至今。

回到东北，那时候我最大的乐趣就是画"星球大战"，似乎我们这辈人小时候都有这样的爱好（其实现在的我也非常喜欢涂鸦......），就是找一张纸（那时候家里的条件很不错，白纸还可以随便用，还有 12 色的彩笔，当时这都是稀罕的东西，但是我也舍不得用，一般都是用圆珠笔或者钢笔画的），画上各种飞机大炮，坦克军舰，然后互相开火，画面上转眼之间就一片狼藉，各种"残骸"随处可见，然后嘴里还不时地进行各种"配音"，一场战斗下来也是"酣畅淋漓"：）......但自从北京之行以后，我总要在这种"星球大战"的画面下端画上一个摇杆，旁边还要画上若干按钮，仿佛所有的战斗都是在屏幕中进行......

说到这里有一段小插曲，我的父亲是学美术的，也恰是因为如此，他很欣赏我这种别人看似纯属浪费的涂鸦行为，因为他觉得这是继承了他的天分--||......当时我画的飞机机翼都是朝前的（用现在名词来解释就是"前掠翼"），老爸在欣赏了我的作品之后，很认真的跟我说这样是不符合空气动力学原理的（也不想想我当时能不能明白--||），机翼应当向后，这样的飞机才能获得充足的动力......我听了以后竟然会觉得很惭愧（真的是惭愧！），因为觉得自己引以为自豪的"作品"竟然存在这样的"低级缺陷"，从此以后我画的飞机都是机翼向后的......20 年以后，当 Su-47 这架前掠翼战斗机出现在我的视野中的时候，我完全惊呆了！这不就是 20 年前我涂鸦中的飞机吗！从此以后我就更加相信那句话——"昨天看似荒谬的想象，也许就是明天科技发展的方向！"。也许 Su-47 的设计者在提出这种颠覆传统设计理念的方案时也遭到别人的嘲笑，但这架飞机的成功无可争议的说明他并没有放弃，也并没有怀疑自己的理想......这也许就是我这样的凡人和天才之间的差距吧......（扯远了~~~）

重逢1990年

儿时那无忧无虑的生活因为上学的原因而变得规律起来，上学、放学、作业、疯玩......人生就是这样。那时候的我总喜欢躺在院子里儿童乐园的转椅上看天上的云彩。四年级以前，游戏似乎距离我的生活很远，以至于很难听到这个名词，那时候"麦克瑞一号"、"可赛"、"变形金刚"充斥着我们幼小单纯的世界，满院子喊着"人间大炮 1 级准备！"、"可赛前来拜访！"、"汽车人变形出发！"之类疯狂的口号，成天幻想着自己就是那个拯救世界的超级英雄......现在想起来那时候的快乐竟是如此这般的简单，却又是那样的透彻畅快。

再次遇到游戏是在一个百无聊赖的周日中午，我和一个同学在街上闲逛，突然他告诉我说，住在这附近的一个哥们（就叫 X 吧），他家有一台游戏机！说实话当时我的第一感觉是不信，因为游戏机对于当时的我们来说真的是遥不可及的东西，好几百元的售价简直就是天文数字。半信半疑的我在他的带领下来到了 X 家，X 倒也为人豪爽，搬出游戏机招待我们，现在知道那台游戏机叫做雅达利，虽然这可能是所有家用机种画面最简单的一台主机，但当时它带给我的冲击力仅次于 6 年后那台让我终身那以忘怀的 SS！

当时 X 有三个游戏，一个是非常简单的"打间谍"游戏，另外一个是"飞碟轰炸机"，再有就是那时代雅达利的必备游戏"运河大战"，在 X 家的一个多小时简直就像几秒钟一样，转瞬既逝！这一次

梦一般的经历让我觉得这奇妙的东西距离我并不遥远，当人发现自己的梦想是可以企及的时候，那种冲动和兴奋，我想那个时候的我已经感受到了。

从此之后，我便开始留意街上的游戏店铺，当时的沈阳很少有现在这样专业的游戏经营店，游戏机的生意都是挂靠在某些电子商品经营店的牌照之下，雅达利的辉煌似乎只是昙花一现，随着任天堂兼容机的出现，人们便更心仪于这种画面更加多彩，游戏更加复杂的新一代游戏机，也就是在这段时间，游戏市场得到了空前的发展和壮大，在太原街和中街这两条沈阳著名的商业街上，"游戏机大全"、"游戏卡大全"的招牌随处可见，也就是在那个时候，我做梦都希望能够拥有自己的一台 FC。

这里又不得不说到 X，这绝对可以算得上我记忆中的"游戏先驱"，无论在老师多么狂暴的镇压和摧残下，我和 X 以及一帮死党总是顶着"白色恐怖"出入各种游戏厅，变换着不同的地点和接头暗号，以至于商量去哪家游戏厅的时候全都用自己的一套"黑话"......老师当然是不会允许游戏这种电子海洛因腐蚀掉她的学生，于是这位中年妇女总是隔三差五的召开"批斗大会"，大会的题目就干脆叫做"玩电子游戏的害处"，当时我们几个总是被无情的送到批斗的最前线，站起来低着头（就差挂牌了......--||），接受群众和老师的"帮助教育"......当时身为班长的我每每在这种时候都会颜面扫地，每次站起来被批斗的时候我总在想，传说中的"文化大革命"也不过就是如此吧......

说到这里还有一段小插曲，当年在"批斗"队伍中有一个可爱的小女孩——我们班的卫生委员。在她批斗我们的时候她并没有说游戏是多么多么可怕，而是说我们视同的珍宝的币子携带有大量细菌，总是摸着这些东西会影响人的身体健康......真不愧是卫生委员--||，而我们都没想到的是 15 年之后，她竟然会成为我的老婆，而我竟然会变成她的老公......现在这个可爱的卫生委员仍在忍受着客厅里铺天盖地的游戏线缆和满地散落的游戏包装袋（呵呵呵呵~~~~作者猥琐的 Y 笑--||），但是她并不反对我玩游戏，并且支持我所作出的选择，虽然我知道她并不喜欢游戏，但是她还是同意我买了几近 3 万元的高清电视，还有 2 万多的"游戏专用音响"，她是学日文的，而我是学英文的，每次她都会不厌其烦的帮我翻译游戏中的剧情，因为她知道这是我最大的爱好，从小就是......如此善解人意的老婆就应该像珍惜游戏那样，珍惜一辈子！而每每提到那次"批斗会"我们都会会心的大笑一场。说远了，插曲结束，时光再次回到 1990 年......

X 这家伙真是神秘莫测，因为他总是对附近几乎所有游戏厅的情报了如指掌，X 也是我们这些人里当时技术最好的一个，可惜却是成绩最差的一个>_<。我们很多游戏的名词都是从他嘴里学来的，比如说代币被称为"币子"，关底被称为"大怪"，奖命被叫做"加车"等等。

当时 X 家附近的"工人俱乐部"里面有 4 台机器，分别是"武林拳师"、"卡迪亚"、"沙罗潜艇"、"新五合一"（这都是游戏机上贴着的名字，其实"武林拳师"就是"成龙踢馆"，而新五合一就是"火凤凰"，也被叫成"神鹰一号"），这几个现在看来简单得一塌糊涂的游戏，那时候却像磁石一样牢牢的吸引着我们，当时之所以推崇这里，是因为这里是当时我们知道的唯一一个 1 块钱可以玩三次的地方，尤其是儿童节那天，1 块钱可以玩 5 次！其它地方都是 4 毛钱一币，不二价！无奈这里只有四台游戏机，想玩到"魔界村"这样的游戏就要跑到"八一公园"去......这座公园当时还是需要购票进入的，门票虽然不贵，只有两毛，但对于我们这些 5 分钱都要省下来玩游戏的孩子来说，2 毛钱还是太珍贵了，所以宁愿选择"跳墙"逃票--||......现在不觉得什么，小时候觉得八一公园的墙好高呀！站在那个令人眩晕的高度上，手心里全是汗（写到这里，我现在还是会想起那种紧张的感觉......）从上面蹦下来，脚疼得几乎快要断掉，但即便这样，还是会瞬间忘记了疼痛，向公园中心

那间简易破落的小游戏厅狂奔而去......

说到钱，小时候我的家境还算富裕，如果我想要钱玩游戏的话，绝对不成问题。但是我从小就很节俭，这应该归功于姥爷、姥姥这种军人家庭出身的良好教育。我不是不想玩游戏，只是觉得自己的技术实在对不起那四毛钱，如果我也能像当时那些叼着烟头的"高手"们那样，四毛钱玩一个下午，那可能也就一无所谓了。但以我当时的水平只能支持几分钟而已，虽然有快乐，但那太过短暂，而之后带给我更多的心痛，因为恍惚间觉得家里赚钱不容易，这样"挥霍"掉于心不忍......所以当时看别人玩游戏成了我最大的乐趣，以至于有好长时间，我都是一个看客。在游戏厅里做一个看客总是命运多舛，老板总是会凶神恶煞般的出现在你面前，然后要你出示手里的"币子"，对于没有币子的看客，就会像打发乞丐那样被无情的轰出游戏厅，现在来看当时的老板还真是不会做生意......可这却是那个时代默认的游戏规则。

随后游戏又让我尝到了被人欺骗和出卖的滋味。随着 SEGA 的战斧为代表的一批新款街机游戏的出现，沈阳的街机市场迎来它的第一个春天，那时候游戏厅简直随处可见，红十字会医院附近的七星市场那条马路，被我们戏称为"电子游戏一条街"，林林总总的游戏厅不下 20 多家，"童乐"、"洋洋"、"荣兴"这都是当时耳熟能详的街机厅名字，而也就是在这个时候，意想不到的事情发生了。记得那是一个周三的中午，下午照例是美妙的休闲时间，所谓的"学习小组"做完作业以后，正在商量一会准备去那家游戏厅......我还记得当时我正在洗手，我的死党 W 急三火四的跑进来，用全世界最夸张的表情对我说："你猜 Z 带了多少钱？"，然后伸出十个手指头在我面前翻来覆去的比划......

"10 块！！！！"当时我所能想象的最大数字也就是如此了......

"100！！！！！！！" W 几乎是带着哭腔向我宣布这个惊人的天文数字。

在 W 说出这个数字之后我们几乎是同时冲向客厅，也就是仗着当时还小，心脏没问题，要是岁数在大点的话，真会像赵本山小品里表演得那样"嘎一下就抽了......"--||

跑进客厅，Z 正拿着那张湛蓝的 100 元向我们微笑——"周总理、毛主席、朱委员长、刘少奇！"在确认了那真的是 100 元的时候我们都沉默了......

"......哪来的呀？" 我们几乎异口同声地询问。

"去年年底考试，家里奖励的。"Z 说。

当时 Z 这么说我们并不觉得奇怪，去年年底的期末考试，Z 名列全班第二（就那一次，也不知道是怎么蒙的......），而且他家是当时我们班里有名的"富豪"（虽然现在来看也根本不算什么......--||），这一切发生在他身上简直天经地义！

就这样，我、W、X 和 Z 冲向了那个我们梦寐以求的世界，现在回想起来，那应该是我人生里面第一次尝试"挥霍"的感觉。可惜这个故事却没有一个美好的结局，或者说这种事情就注定不会有好的下场>_<，由于"二五仔"的出卖，这件事终于还是被老师知道了，最可恨的是这个"二五仔"竟然还特意跑到我们中间来假装帮忙，充当"卧底"，然后从中获取情报，再向老师告密......然而这一切都是源于对这 100 块钱的妒嫉。这种下三烂的卑劣本质直到现在还被人不齿，以至于我们在十年后的同学聚会上，没有一个人愿意找他来。

Z 的家里果然有"大款风范"，并没有追究这件事，而被 Z 欺骗的 W 却怎么也咽不下这口气，终于还在胡同里把 Z 胖揍了一顿......虽然这只是我们游戏生涯中的一段小小插曲，但却在我们的心灵上留下了深深的烙印，或者人生就是这样，每一个孩子都只有在眼泪中才学会这样那样的道理......

我的第一台主机 1991年

就在这个时候，我的表妹家里买了一台真正的 FC 红白机，我和表妹从小一起长大，就像亲兄妹一样，从此以后我每周都会死缠烂打的要往二姨家跑。当时二姨夫买的那盘游戏卡是"十合一"，黑色的卡身，上面画的是"希特勒复活"的宣传画，旁边还有一个扎着小辫子的功夫小子，游戏分别是：好小子、影子传说、超级马莉 2、1942、金刚组合、成龙踢馆、坦克、小叮当、五子棋和小蜜蜂。到现在我还能清楚地记得选择游戏的时候有一只绿色的泡泡龙，不断的吐出泡泡，每吐一个泡泡就换一个游戏......

当时我们最喜欢的莫过于超级马莉 2 了，这款游戏的制作水准在当时来说绝对称得上佼佼者，我和妹妹两人开始认真研究超级马莉，在一个偶然的机会，我从 1-2 关的天棚上跳了过去，误打误撞的进入了"选关屋"，可是却因为不懂英文，也不知道还有"蹲下"这个功能而被活活困死......>_<||。后来的一天，在放学的路上，我和一个同学无意间聊起这个游戏，她告诉我他的哥哥曾经也到过那个神秘的"选关屋"，站在水管上按"下"，就可以进入相应的关卡。怀着半信半疑的心情，我一口跑回家，然后抄起电话拨通了妹妹家，迫不及待的把这个消息告诉她，我让她现在把游戏机拿出来，马上演示，电话也别挂，把电视的声音调大，我在电话这边听着。妹妹也真是听话，三下两下准备好游戏机，顺利的到了 1-2 那间选关屋，我在电话这头闭着眼睛，听着熟悉的旋律响起，幻想着游戏的场景......我还记得当时我们第一个进入的是第 4 大关，妹妹当时在电话那头兴奋得向我描述，天上有一朵云彩，往下仍带刺的乌龟......不能踩！直到我们把这三大关都试验完毕，我才依依不舍的放下电话，摸摸电话，听筒都已经变得滚烫。现在想起来自己真是有够疯狂，而恰恰是这种不灭的激情，支持着倔强的自己永远不会轻言放弃，直到现在。

就在这个时候，游戏书刊的最初形态已经出现了。我的第一本游戏书刊是一本 32 开的薄册子，大约是叫《电子游戏指南》之类的吧，定价好像是 9 毛 6，封面画的是"大蜜蜂"那款游戏的宣传画；里面介绍了很多游戏，虽然没有一张图片，没有一页彩页，很多游戏的介绍也都非常简略，但我却从那里知道了"魂斗罗"的主角叫彼尔.雷泽，2P 那个黑头发的特种兵叫做兰斯.比恩；知道了恶魔城里西蒙家族世代消灭吸血鬼的宿命；知道了宇宙巡航机 30 架机的出现秘籍......这种感动让我简直我无法形容，我常常躺在被窝里，一遍又一遍的翻着这本小册子，通过上面的文字想象着里面介绍过而我又没有玩过的游戏（现在这种行为似乎叫作 YY 了......>_<||），这本 9 毛 6 的小册子我到现在还珍藏着，这将永远是我人生的宝物之一。后来的《电子游戏一点通》系列（我记得有三本），让我知道了这个世界上还有世嘉和超任存在......可那时候这两种东西完全属于"传说"系，我还在为能拥有一台自己的 FC 而努力奋斗。

半年以后，二姨夫用一次文章发表后的稿费给我买了一盘当时价格不菲的"魂斗罗 2"，那是一

盘白色的卡带，在下面的保护盖上贴着一张胶布，上面清楚的写着"右左下上 AB"，听说那是营业员当时帮忙贴上的......我拿到这盘卡带是在一个周末的晚上，刚到二姨家，但是当时时间已经很晚了，只能等明天再玩。没想到这一夜竟会因为这一盘小小的游戏卡变得如此漫长，辗转反侧之中，凌晨 4 点，天边刚刚露出一丝微光，我便爬起来，迫不及待的连接好游戏机，享受着这款期盼已久的游戏......

那时候最幸福的事情莫过于每次期末考试之后可以把妹妹的游戏机借来玩个痛快，每到这个时候 X、Z、W 这些忠实的游戏爱好者都会齐聚我家，尽情的享受那无尽的欢愉......可是这台机器终究是别人的，我做梦都想拥有一台自己的 FC，可那时候一台 FC 也要好几百元，在加上老师和媒体对这种电子海洛因的"大力宣传"，没有几个家长愿意给孩子买这种"影响前途命运"的东西。于是在这个时候，"水力游戏机"、"弹珠机"、"磁力游戏机"等等游戏替代品应运而生，所谓的"水力游戏机"当时非常流行，很小的透明塑料容器里有很多塑料圈，下面有一个按钮，随着按钮的按动，里面不断产生水流，塑料圈在里面不停飘动，然后可以套在容器里面的小柱子上；"弹珠机"的原理也大致相同，用弹簧杆弹动面板里面的钢珠，然后看谁的钢珠回落进分数最高的口袋里；至于"磁力游戏机"是我们自己发明的，找一张白纸，上面画上七扭八歪的迷宫，把一个订书钉弯成 W 形状，用磁铁在纸下面操作订书钉在纸面上的迷宫里闯荡，沿途可以"吃"到"子弹"或者是"防护膜"，碰到周围的墙壁就算死掉......这都是我们当时想游戏想疯了弄出来的"自慰产品"......其实当时之所以那无聊至极的"水力游戏机"会那么流行，恐怕就是因为"只要有个按钮可以按，我们就已经很满足了！"

经过无数次的磋商和斡旋，老爸终于同意给我买一台 FC 了，当然这是必须建立在我考试优秀的基础上的，当时老爸的要求也很简单——"前三名"。可是对于小学时候我们那个藏龙卧虎的重点班来说（后来考入全市第一重点实验中学、上育才"超常班"的有 N 人之多......比如说我们家的"卫生委员"......>_<||）这并不是一件容易的事情，临近期末，那时候的我常常被噩梦惊醒，梦见自己没有考进"三甲"，醒来之后，惊魂未定的自己顾不得擦掉头上细密的汗珠，只是不断的庆幸幸好这只是一场梦而已......

也许是上天的眷顾，那学期我终于如愿以偿的拿到了全班第二，老爸也没有食言，答应第二天带我去买游戏机。这一天沈阳下起了大雨，即便这样，我还是挽着裤腿，打着雨伞跑到当时沈阳的游戏机销售集攒地——太原街，顶着大雨不断的进行市场调查，最后终于选定了一款主机——胜天 AX9900，450 元。时至今日，这台主机现在仍旧性能良好，虽然按钮由于橡胶老化已经有点失灵了，但我还一直珍藏着，因为它承载了我太多的欢笑和泪水，我一辈子都难以忘却！

在我购入 FC 的时候，MD 的身影在沈阳的一些店铺中已经初现端倪了，当时的售价我记得很清楚，1350 元，送 5 盘卡；且不说 1000 多元在当时来说是一个多么无可企及的数字，MD 那寥寥几款游戏，也只有叫人望而兴叹。至于超任，仍旧是一部传说中的主机，似乎只有在太原街街口的一家"中华摄影器材"店里才有，但也只是像博物馆里的展品一样，供在玻璃橱爽里，为我们瞻仰......

在选定主机之后，一件更麻烦的事情开始，就是选择卡带！那时候的卡带全部价格不菲，一盘所谓的"强卡"大约要 180~220 元左右，就算买了游戏机，一般的家庭也只会给你配一盒游戏卡，所以如何选择卡带就成了最大的问题，为了把握好这个唯一的机会，我真的跑遍了沈阳太原街、中

街的所有游戏专卖，好在当时的"合卡"会把里面的内容直接印在卡带的封面上，那时候第一次感觉到"取舍"真的是一种智慧！

这次选择竟然持续了将近半年，经过再三斟酌损益，终于决定了那盘 28 合一，这盘卡在市场上不太多见，但是游戏很符合我的喜好：飞天魂斗罗、松鼠大战、中东战争、星际魂斗罗、忍者神龟、野狼突击队、冒险岛、俄罗斯方块......终于这盘卡以 230 元入手，当时真是兴奋的一整夜没睡！后来，又经过了差不多半年，经过无数次的深入调研，又缠着老妈以 180 元高价入手了一盘 8 合一的"强卡"，绿色兵团、恶魔城、彩虹岛、热血硬派、脱狱、1944......尤其使我动心的是这里面有"魔界村"和"神鹰一号"，当年"八一公园"和"工人俱乐部"的怨念呀......在这里终于可以成佛了......T_T

我的整个 FC 时代就是一首激昂的进行曲，充满了激情、兴奋和快乐，大家总是凑在一起，拿出各自珍藏的卡带，然后互相交换，那时候的感觉真是很奇妙！也就是在这个时候，赤影战士、双截龙、帝国战机等等经典的游戏把我们对于游戏的理解和认识抬高到一个新的高度。没有经历过 FC 时代的人绝对不可能了解我们对于这部主机的感情，应该说 FC 已经不再是一部简单的主机，它是一个游戏时代的象征，更是一个时代的玩家永远的精神寄托！

次回预告： 街霸 街机最强音！ 1992 年琢方 a9vg 逐诉递吵 - 本文原载于 A9VG 游戏社区

突它诡狞谠犹醚趟功 - 本文原载于 A9VG 游戏社区

PS：五一要回沈阳几天，连载恐怕要稍有耽搁，感谢版主和大家一直以来的支持！谢谢！

街霸 街机最强音！ 1992年

对于这个游戏我已经不应该再说了：），（参见我的那篇"街头霸王"吧，我想好多人都会有类似的经历......）在那个平淡无奇的夏天，这一款游戏唤醒几乎所有少年身体里沉睡着的斗魂，而沈阳的街机市场更是迎来了它的第二个春天。游戏在这个时候，真正第一次实现的完全形态上的"与人斗"，这比以往和 CPU 对战要紧张刺激的多！而随后 SNK 的诸多作品更是把"超必杀"、"怒气槽"、"连续技"等等经典的 2D 格斗系统带给了广大玩家；与此同时，CAPCOM 推出了 N 款 2D 清版 ACT，"名将"、"三国志 2"、"卡迪拉克与恐龙"、"圆桌武士"、"复仇者"......这些游戏以其优良的手感，靓丽的画面，唯美的人设和不断进化的游戏系统再一次将街机文化推向辉煌的顶点，尤其是"圆桌武士"和"三国志 2"，今天还被无数玩家称之为 2D 过关游戏的不灭经典！由于这些游戏的超高投币率，这段时间街机老板的生意异常火爆，以至于好多小吃店、小门市纷纷改行，摆上几台游戏机就能赚钱！记得"三国志 2"刚刚在沈阳出现的时候，我曾经亲眼看见一个十来岁的孩子，周日的早上早早跑到一个比较大的游戏厅（老板很 Cool，说 9 点开门就是 9 点开，来了进来可以，就是不许开机器！也不知道哪来那么多穷讲究......原先就是一家卖朝鲜冷面的>_<，这家街机厅也是冷面店改的，叫"宏武"，在七星市场十字路口，不知道沈阳的朋友有没有谁还记得~~）掏出抹

布，很仔细的把所有机器都擦得干干净净，一尘不染（这家街机厅的机器很多，30 多台，但大多是麻将，游戏只有几台，但都是可以坐着玩的那种矮机器。）然后老板连眼皮都不抬一下的扔给他两个币，孩子接过来，非常珍惜的揣在口袋里，然后站到已经排成长队等着玩“三国志 2”的人群后面......那时候的老板都把游戏的难度调到最高，（现在也是一样）只有一条命，并且没有任何加命的设定；但即便这样，还是有无数达人一币穿关！但是“吃包子”、“砸汽车”之类原本就被设定成“发泄用”的加分关卡却被老板严令禁止！很多机器上都明文写着“禁止摇把！”我也曾经看见两位仁兄因为互相角逐“吃包子”太过“投入”，结果被老板直接扔出门去--||......那时候曾经有一家店铺门口打出一块黑板，上书“三国两条命！沈阳唯一一家！”结果生意爆满。应该说在那个时代，游戏主流文化的所在应该隶属于街机市场！但世间万物皆同一理——达到辉煌的顶峰就标志着没落的开始，世间万象，周而复始，街机也是一样，只是当时的我们身在此山，无从洞悉其中的变化罢了......

当时已经小学毕业的我以为到了初中老师便不会像小学里那样疯狂的打压我们的游戏热情，没想到天下乌鸦果然还是一边黑......在初中我又结识了很多志同道合的游戏伙伴，当然大家最热衷的还是街霸，可惜我身边的全都是菜鸟选手--||......尤其是 L，真是游戏理论的天才，当时所有必杀的出招都记得滚瓜烂熟，可是真正上场却连一个 CPU 对手也搞不定>_<，不过那时候游戏的环境似乎宽松了一些，大约是由于竞争激烈的原因，街机市场的“币价”终于开始下调，“工人俱乐部”已经卖到一元钱 4 个币，据说在沈阳边缘的个别游戏厅里还有一元钱 5 个币的超优惠售价！这个时候的我们已经可以偶尔买两个币玩玩心爱的街霸了，但是还是最怕人挑战，因为几乎每战必输......所以更多的时候，我们还是在一边，静静的欣赏别人流畅的操作，向往着什么时候自己也能成为如此这般的高手......

93 年的那一段“街霸文化”影响了几乎那一整代“游戏人”，而就在这个时候，FC 开始没落，MD 和 SFC 的光环已经若隐若现。记得有一天，在太原街中山大厦，我在一个柜台前看见一盘 FC 卡带，上面竟然是街霸的画面！当时惊讶的几乎叫出声来，难道街霸真的移植了！！可惜不久以后就知道，这只是一款不知道谁制作出来的“超低劣”产品，里面可选的人物有四个，隆、春丽、古烈还有桑吉尔夫，后来某些版本还加上了警察，游戏的粗制滥造程度简直叫人发指！但即便这样，这个“史上最大伪劣游戏”的售价竟然一度高达 450 元！可见街霸的号召力有多么强大！而随后出现的加入本田和超级马莉的版本更是让人恐怖的一塌糊涂......而当时几乎太原街、中街所有的游戏店铺都会用这个游戏作为招牌，高音喇叭放出此款“街霸”不堪入耳的噪音，就和着当时流行的炸羊肉串的油烟味道，构成了我记忆中太原街一道“靓丽”的风景--||。

93 年 9 月份，初一的暑假即将结束，又是在太原街，我在一家商铺的柜台里看见一款自动演示的游戏，虽然当时我已经对 FC 上的“街霸”不再抱任何幻想，但这款游戏还是让我惊讶得驻足观瞧......画面上出现的是布兰卡和萨盖特对战的画面！要知道这两个人物在之前的所有冒牌“街霸”游戏中都是没有的！而且游戏的画面非常细致（就 FC 之前的“街霸”水平来说），音乐也不再是难以忍受的噪音......就这样，我一直站在这个柜台旁边，因为每次自动表演都会换人，我只是想弄清这款“街霸”一共可以选几个人。虽然这种愿望现在来看简直太容易实现——只要售货员帮忙按一下 START 键，一切就全解决了，可惜那时候的游戏市场一幅“卖方市场”的作派，我们这种“一看就没有购买能力”的小孩子要是问这问那非但得不到回答，还会遭遇当时非常流行的“卫生球眼”......何况还是这种要“烦劳”善良的售货员阿姨的“无理”要求--||。

每次说到这里，我总能想起一段辛酸的小插曲。我曾经亲眼见到三个比我小很多的孩子在沈阳三九隆冬的天气里一起站在街边露天的游戏店柜台前，央求售货员按一下店里面正在表演的“双

截龙 3”的 START 键，当时我已经玩过这个游戏，知道“双截龙 3”根本没有自动演示，开机以后如果不做任何动作永远只是“双截龙 3”的标题画面，三个孩子确实等的时间太长了，沈阳的隆冬季节如果站在外面不动，就算穿棉鞋也会觉得脚冻得像针扎一般，这几个孩子大概真是不能忍受了，所以才不得不怯怯的向服务员提出这种几乎不可能实现的请求......结果自不必问，这三个可怜的孩子被轰了出来，临走还依依不舍的想再看一眼那令他们心驰神往的“双截龙 3”；到现在我仍旧不能明白，为什么那些该死的售货员会如此这般的狠心？这种幼稚的愿望对于你来说，实现它简直就是举手之劳，而对于这些孩子这恐怕是终生难以忘记的恩惠！难道这种践踏幼小心灵的行为就那么的充满快感？以至于那么多道貌岸然的“叔叔”、“阿姨”乐此不疲......--||

我叫住那三个孩子，看见其中有一个似乎已经快要哭了，或者他一生从来没有这样低三下四的礼求于人，而他谦卑的请求却别人这样的无理的对待......小孩子也是有尊严的！我告诉他们那个游戏没有自动表演，而且就算按了一下 START 键也没有用，里面还有很多情节交代的文字画面，不按键是不能跳过的，还告诉他们这代的主人公有四个，除了上代的主角还有一个中国拳师和一个日本忍者，他们都可以装备武器，一共有五大关，最后的关底是“尼罗河女王”，只要 AB 同时按就能使出强力的“旋风脚”......每次想到这里我都会回忆起那几个孩子当时眼中闪烁的光芒，这也许就是传说中那“幸福的闪光”吧......（哎......悲愤哪！！不过最后那几家游戏店也没有什么好下场，纷纷倒闭......怨念深重，因果报应啊！插曲结束~~~~~）

我在柜台前站了大约有 40 分钟左右，很幸运的没有被人撵走，我终于确定了这款游戏可以选择的人物有 9 个，而最后，这款游戏也成为了 FC 上最成功的“街霸”移植作品。

纵观中国的游戏历史，似乎从来没有任何一款游戏能够被如此人数众多，品位良莠不齐的游戏人所关注，无论是资深的“骨灰”还是青涩的“菜鸟”；无论是“重点学校里”的“优等学生”还是街头巷尾游手好闲的所谓“混子”，在那个年代只要是玩过街机的人都会为这款游戏的魅力所深深打动，“街霸”作为一款游戏，它的历史含义已经远远超出了它作为一款成功游戏，甚至是格斗游戏奠基石的伟大意义！它承载的不仅仅是“胜败”这个简单的名词，无数战士的信念和追求在这里传承！

斗魂！亘古永存！

MD 和《电软》1994年

1994 年在中国游戏文化的发展史上绝对占有浓重的一笔，因为这一年，在中国国内曾经显赫一时游戏杂志《Game 集中营》创刊！

这本杂志真的非同小可，虽然《Game 集中营》只有两期便宣布停刊，但它羽化而成的《电子游戏软件》（简称‘电软’）却一直延续到今天。在当时那个没有网络，信息相对闭塞的时代，这本杂志无疑是游戏市场的一针兴奋剂，那句“闯关族的家”，不知道让多少流浪的心找到了归宿；格斗天书、世家超任大辩论、街霸漫画、二手货市场、电刑室手记、龙哥热线这些耳熟能详的词汇，经

历过那个时代的人永远都不会忘记......可惜电软并没有一如既往的信守它曾经的承诺，这种文化也没有得到应该得到的传承和发展（至少有一个断档的时期），有很长一段时间，《电软》变的索然无味，整本杂志生面没有一篇像样的攻略，没有一篇稍有深度的文章，很多人从那时候起摒弃了《电软》，我就是其中之一。我深爱着这本杂志，从创刊号到我决定放弃它之前的所有杂志我都珍藏着，放弃《电软》的感觉，不夸张的说，就和离婚一样！之所以选择放弃恰恰是因为我太爱它了，我不想看着它就这样没落和消亡，与其这样，还不如各自都走出彼此的世界吧......

虽然从那以后，我几乎没有买过《电软》，但是《电软》对中国游戏文化发展所起的推动作用是不可磨灭的。与此同时，因为《电软》的推广，人们对游戏的认识已经更加深入，MD、SFC 都已经不再是陌生的名词和符号，时值初中的我开始争取我的第二台主机——MD。当时 MD 的价格也已经从高不可攀的 1300 多元降到了 890 元，虽然都是兼容机，但对于我们的吸引力却是一样的。那让人心潮澎湃的电子音乐、绚丽斑斓的游戏画面、纵深多层的游戏背景，我被 MD 那美妙的世界深深地打动着......而与此同时，MD 的软件也进入了相对成熟的阶段，信奉 SEGA 的街机战略，好多街机大作的相继移植，让"在家里进行街机游戏"这一当时几乎所有玩家的"最终幻想"成为现实，无数玩家争先恐后的相继拜倒 MD 的石榴裙下......

于是又是不断的与家长讨价还价、充愣卖乖，艰辛程度比 FC 时代有过之而无不及，因为在父母眼里游戏机和游戏机之间没有区别，尽管我已经千万遍的说明这两台机器绝对不能同日而语，又拿来各种杂志图片个爸妈看，但是他们对"第二台游戏机"这个概念总觉得是小孩子喜新厌旧的重复投资......经过艰苦卓绝的努力，94 年，我终于拥有了自己的 MD！当时兴奋的心情简直和疯了差不多，如果说 FC 时代是一首节奏明快的进行曲，那么 MD 时代绝对是激昂亢奋的摇滚乐！

我在挑选 MD 卡带的时候并没有像 FC 时代那样疯狂挑选，一来是因为可以选择的游行不像 FC 那么多，再有就是荒唐的认为所有的 MD 游戏都会比 FC 强--||......但是承蒙上天的眷顾，在我去挑卡的时候，正巧商铺电视上正在演示"超级忍 2"，我瞬间被这迷人的画面和强烈的动感吸引住了，毫不犹豫的选择了这盘现在还被人们喻之为超级动作经典的忍者游戏......回到家，我做的第一件事并不是细细品味 MD 的游戏，而是掏出 FC 的卡带来仔细比较了一番！因为小时候一直以为售货员说 MD 卡 FC 不能用是骗人的......结果果然汗颜--||，真是"听人劝、吃饱饭"啊......

随着那激昂亢奋的乐曲，MD 神秘的面纱一层层被我拨开，那多彩的画面，Cool 毙的忍者，让我为之疯狂！记得当时超级忍 2 我能够 Very Hard 一命通关，这个游戏把 2D 忍者动作游戏推到了一个近乎无可企及的高度，直到现在，似乎也没有能够超越它的 2D 游戏存在。

随后我就开始疯狂的四处搜寻 MD 卡，因为当时我身边的朋友有 MD 的只有我一个人，MD 的卡带当然不能像 FC 时代那样找人随便交换，当时卡带的价位大多都在 180 元以上，虽然在当时来看已经并不是那么的遥不可及，但是因为没有所谓 N 合一的合卡存在，选择也需要谨慎，我的第二盘卡带是"战斧和异型风暴 2 合 1"，虽然这两个游戏在当时已经不算前卫，但是能在家用机上爽上一把"战斧"，却是好多人一直以来的夙愿，而且这盘卡的售价非常便宜！经过缜密侦查，在太原街南口"和平商场"二楼一个不为人知的角落里，这盘卡的售价是 100 元！

这两个游戏的水准虽然和"忍 2"不能相提并论，但是它却历史性的实现了我 MD 游戏的第一次"双人合作"，一直以来闲置的 2P 手柄现在终于派上用场--||......

随着游戏杂志不断的推荐和介绍，我对游戏的了解越来越多，也逐渐针对性的去选择一些游戏

了，之后相当长的一段时间，我入手了四盘卡，分别是"怒之铁拳 2"、"阿拉丁神灯"、"街霸 2"以及"FIFA 足球"，当时"街霸 2"刚刚推出的时候要价竟然达到 450 元！不过好在当时非常幸运的找到了一家比较"糊涂"的店铺，老板是个 30 来岁的妇女，脾气巨不好！！！她似乎对游戏并不是十分在行，也根本不知道她柜台里的那盘"街霸 2"对我们有多大的吸引力。这个时候得我已经初步了解一点和 JS 斗争的技巧了，不动声色的询问了诸多游戏的售价之后，装作漫不经心的问了问"街霸 2"的价格，回答竟然是 240！！！！我按捺住当时狂蹦乱跳的心脏，假装砍价，最终 220 元成交！现在回想起来这可能是我游戏历史上唯一占到 JS 便宜的一次--||……

交过银子，JS 自然喜笑颜开，看在我铁定要买的份上，JS 允许我在店里试试其它游戏，真是难得机会！当时借着"街霸"的热潮，各个机种上都涌现出不少格斗游戏，以动作游戏见长的 MD 当然也不例外，SNK 的"恶狼传说"、"龙虎之拳"、"世界英雄"，MIDWAY 的"真人快打"都在柜台里陈列……但这些游戏的制作水准相比较当时的"街霸"来说，还只能算是二线产品，属于我的"街霸"终于入手！从此以后，我终于不必再在周日 6 点就起床，和伙伴一起去"光速"占领游戏厅；也不必担心因为遥杆和按钮的问题不能发出漂亮的必杀；更不必时刻担心会有"高手"带着轻蔑的微笑将我赶下游戏台！一切梦想的实现，皆因这一盒小小的卡带……

更加"恐怖"的故事还在后面，当这盘小小的卡带被我带到学校以后，班级里掀起轩然大波！当时已经初二的我们周六需要补课，只因为班主任语文老师晚到了 10 分钟，全班集体逃课！！！（我上的绝对是沈阳出名的重点初中的重点班……不是什么光彩的事情，这里就不提学校的名字了--||）虽然主要是因为语文老师的课太过乏味，只要一上课就叫人上前"听写"，也不知从哪里弄来各种刁钻的题目，答不上来或者回答不好就一顿猛批……但还是有差不多 20 人跑到我家，男男女女，只为了看一眼"能在家里玩的街霸"！虽然第二天老师大发雷霆，严刑逼供，却没有一个人出卖同志！游戏让我们空前的团结在一起，谁也不会想到，这一盘小小的卡带，在那个时代竟会有如此这般的魔力！

就在这个时候，沈阳，还是在太原街，一个曾经在沈阳游戏市场显赫一时的商家出现了——卡王！卡王带给人们一个全新的经营概念：换卡！虽然在这之前沈阳也出现过类似的商家，但大多都是骗子，记得在《古籍书店》就有一家，号称交 165 元在这里，可以享受为期 1 年的无限换卡，到期之后还可以任选一盘；可一般都是交完钱以后才被告知，只有交满 235 元才能享受全部卡带，否则能换的只有几盘而已……而没换了几个月，就会发现这家商铺瞬间人间蒸发……这种交易我也干过，不过还算幸运，我手里留下了一盘"三国志——乱世群英"！当时唯一的一款中文策略游戏。

"换卡"对于当时的很多玩家来说，一直是一个难以实现的愿望。因为很多根本没有生意头脑的商家一直觉得只有坚决抵制"换卡"才会迫使玩家加大对游戏卡的投入资金，其实恰恰相反，如果在换卡的过程中收取一定数量的服务费，虽然只有一盘卡带的几十分之一，但这几乎完全是纯利，再加上卡带本身的磨损率相比今天的光盘来说，不知道要低多少倍，所以店主几乎不受损失，只要你控制住只有本部售出的卡带可以交换，就绝对可以控制优秀卡带的外流，并以这种近乎"空手套白狼"的办法敛取大量资金……卡王就是这样一个精明的商铺，虽然从唯利是图这一点上来讲，它和其他 JS 没有任何区别，但是作为商人，它的思路和魄力的确非常成功！（它的方法是，换卡除了互补差价之外，另交 10 元钱手续费）当其他 JS 轰然醒悟，相继效仿的时候，卡王早已经名声在外，好多顾客慕名而来，再加上卡王的服务态度比较专业，当年那些当惯了"主子"的 JS 们突然间变得门可罗雀，另外，卡王的卡带品种非常齐全，太原街的游戏商铺因为卡王的出现倒闭了一大批……

94 年的夏天，FC 已经是昨日黄花，整整感动了一代人的一款主机就要退出历史的舞台，而这许多年以来一直扮演"太子党"角色的 MD 和 SFC 终于正式浮出水面，担当起家庭电视游戏机的主流角色。这两款主机其实各有优势，但相比之下 SFC 因为带有"磁碟机"系统，所有游戏要相对 MD 便宜得多，但是"磁碟机"的价格却一直居高不下，"博士 N"系列也确实让很多喜欢它的玩家望而却步，但 SFC 的游戏在当时来说，真的"好玩看得见"！MD 相比之下卡带比较贵，但是因为有"换卡"这一法宝，所以想玩遍自己喜欢的游戏也绝非不可能，MD 的游戏大开大和，"火枪英雄"、"海豚历险记"、"怒之铁拳"、"异型战士"、"幽幽白书"......这些脍炙人口的动作游戏给玩家带来了超越以往 FC 太多的火爆感受；而 SFC 则以 RPG 游戏见长，"最终幻想"、"时空武士"、"勇者斗恶龙"、"火焰之纹章"、"前线任务"等等策略和角色扮演游戏也不断地感动着接触它的玩家，两款主机的游戏各有侧重，我之所以选择了 MD 除了因为价格上的原因之外，也是因为我比较偏爱动作游戏的原因。

而就在 94 年圣诞节之前，酝酿许久的所谓"次世代"风暴终于爆发！传说中的下一代游戏机纷纷登场，机遇抑或是挑战，重生抑或是灭亡，没人能够预言未来......

绚烂！土星的光环 1996年

这场的革命的源头应该重新追溯到 1994 年，而"次世代"最具讽刺意味的开篇，是从一台名字叫做 3DO 的主机开始的......

随着当时各种电玩刊物的连篇报道（中国的电玩刊物在 95 年左右曾有过一段短暂"混乱期"，各种水准良莠不齐的所谓"刊物"层出不穷，就像当年各种版本的动漫杂志"画王"那样，这大概也算是中国特有的一种"文化现象"吧......）。次世代风暴的来临已经呼之欲出，沈阳某家商铺更是打出了"第一时间拥有 3DO"的广告标语，且不说这篇广告中标榜的所谓"第一时间"到底有多少含金量，这则看似平淡无奇广告却具有一个划时代的意义，那就是我们也可以在同一时间和那些"西方发达国家"享受同样的科技文化！而这在之前这一切是很难想象的。意义归意义，话说回来，享受这样的"权力"其代价也高的令人发指！3DO 预售价 9800 元人民币！对于当时还是学生的我们来说，这完全是个令人眩晕的数字；在感慨着市场经济带给我们无比绚烂的幸福生活的同时，也深深的感到攒钱才是王道--||......

当时的游戏市场尤其让人感觉到中国是一个典型的"发展中国家"，从最低廉的"手掌俄罗斯方块"到各种 FC 兼容机，从世嘉超任到可望不可及次世代的高端产品一应俱全。不过在 95 年左右市场的主流仍是世嘉和超任，这段时间也是这两个游戏史上经典机种软件最丰富的时段，也正是在这段时间，我经历了"梦幻模拟战 2"、"光明与黑暗"、"精灵王记传"等等一系列经典作品，而这段时间也成了我游戏生涯中最充实的一段时间。

95 年初，3DO 终于在沈阳现身，这也是我第一次看到以光盘为媒体的游戏机，虽然之前有 NEOGEO，但是我没有机会亲眼得见......）而那个时代的我们也终于现身说法的了解了"大款"一词的含义，那就是——"只买贵的，不买对的！" 3DO 作为游戏主机炒作的程度可谓前无古人，但首发的游戏却非常有限，而其中的精品就更是屈指可数了，所以在当时来说，3DO 的性价比根本比

不上软件正值成熟期的 SFC 和 MD，尤其是 3DO 存在当时玩家普遍不能忍受的问题——LOADING TIME。就那个时代的技术水平来说，以光盘为媒体的游戏机"读盘时间"是一个不能抗拒的问题，而一直以卡带为媒体的玩家当然不能习惯这种漫长的等待，所以无论从哪个方面来说，当时购入 3DO 都是不明智的行为，可恰恰有很多"款"人，带着蔑视周围一切玩家的眼神，以 4500 元价位将 3DO 抱走，而现在想起来，当初那种狂傲的神采在今天看来又是多么的愚妄和无知......

作为"次世代首发队员"的 3DO 虽然在性能上标榜着超越当前一切机种的理论参数，但是游戏本身是一种感性而并非理性的文化，对于一款主机的评价也决不能脱离软件而独立存在；所以，用"性能参数"这种数字化标准来评价一款主机是很不明智的，而就在这个时候，由于一些刊物和市场的片面诱导，这种"唯参数论"玩家不在少数，张嘴"显存"闭嘴"BIT"，似乎非常"专业"，而历史终于证明，性能参数对于游戏主机的市场胜败来说，根本不能起到决定性的作用。

95 年，随着去年年末相继发售的 SS 和 PS 软件的不断成熟，软件相对匮乏的 3DO 市场逐渐开始萎缩，而在这个时候，我终于有幸尝试到了可望不可及的 3DO，为了达到这个目的，我不惜和那个说话没有一点水准的 JS 套了 N 天的近乎（我听他在那里胡说八道就想吐--||），哎......那个时候真真体会到什么叫做"忍辱负重">_<||......当时的那款游戏叫做"越空狂龙"，是根据史泰龙的同名影片改编的，游戏综合了很多的游戏类型，比如说主角跳伞以后的"准星射击"类型，进入房屋以后的"动作过关"类型等等，但是我只玩了 20 分钟就把手柄放下了（现在想起来真是对不起我这几天来的辛勤'攻关'T_T），当时的我还不能用"游戏性"这类"高深莫测"的词汇来评点这款游戏，只是很朴素的觉得它根本没有我的 MD 游戏好玩！其实我觉得对于游戏的认识总要经历一个"返璞归真"的过程，人在不了解游戏这个庞大世界的时候，对于游戏的评价只是简单的"好玩"、"过瘾"、"没劲"......玩家往往在具有了一些游戏基础知识之后，就会深入的去探讨"游戏性"这个深不可测的话题，可最终都会无一例外的无功而返。因为所谓的"游戏性"本身是个太过抽象的概念，而作为一个普通的玩家（最多就是游戏评论者吧），拘泥于这种纯粹理论性的研究，对于游戏本身这种感性艺术来说并不具有太多的现实意义，所以最终还是回到感觉的起点——用最原始、最直接的词汇去描述游戏带给你的感受。

96 年，次世代的门槛已经降低了好多，随着商战越演越烈，各大主机争相降价，土星也已经从高不可攀的"金色包装"变成了平易近人的"简装红白"版。雷打不动的"4980"也终于在差不多两年的风吹雨打中变成了 1950，这个价码虽然已经超过了之前的所有主机，但作为承载了几乎是当时 SEGA 最先进科技的土星来说，这个价位已经很合理了。

而就在这个时候，散装光盘的概念已经悄然进入了我们的观念，并且根深蒂固直到今天。无数达人从科技、道德以及心理学的角度认真的讨论过散装光盘带给我们的深远影响。它究竟是快乐之本还是万恶之源？它到底是我们通向游戏世界的所谓"捷径"还是麻痹自我感官的所谓"毒品"？没人能清楚的回答这个问题，但它的出现，却给我们一如既往，按部就班的游戏世界带来了几乎是颠覆性的改变，游戏不再是被商家束之高阁，可望而不可及高端产品，它突然之间变得那么的唾手可得，再不用为了买一盘称心的卡带翻烂所有的游戏杂志，那种为时 N 久的"市场调查"也瞬间失去了实际意义。只要我高兴，拥有所有的游戏便不再是不能实现的梦想！从 30 元的 C 散装光盘本到今天 5 元的 DVD......"美梦的极致便是梦魇"，这句话也与真得很有道理......（说远了，故事继续回到 1996 年......）

96 年的我时值高中，正值人生的"关键时期"--||，可想而知这时候再向家里提出买游戏机这个"禁忌话题"是多么的"大逆不道">_<||......不过好在老妈总算是通情达理，看在我多年游戏却没有影响学业的份上，在我的"百般诱导"之下，老妈终于同意"出资赞助"！而此时 PS 和 SS 的售价已经基本相同，（SS 似乎稍微贵一点）而又一次缜密的"市场调查"就此开始。

就着这个时候，街机市场已经在不知不觉间开始萎缩，虽然 SNK 等等厂商的一些经典作品还在不遗余力的为街机输送着新鲜血液，但因为始终没有质的突破，街机萎靡的速度几乎让人难以想象；之前遍地都是的"迷你游戏厅"也在这场覆灭的风暴中消失殆尽。而此时出现了街机厅的"改进型"——"包机厅"。虽然"包机"这个概念早就不是什么新鲜的东西，如此大规模的成批出现，在中国的游戏发展史上还是第一次。当时一般"包机厅"的格局是这样的：电视+游戏机，按小时收费，大约是 6 块钱一个小时吧；机种从 MD、SFC、NEOGEO 到 SS 和 PS，游戏可以随便换，不过要是换得太多了又会有老板和你口角起来>_<......

且不管这种运营的方式是否成功，但至少它提供给我们一个接触次世代的直接机会，这样的"包机厅"生意确实火爆过一阵，可惜只是昙花一现。而这里也成为我"市场调查"的第一阵地......经过长时间的"摸底排查"终于发现 SS 的租用程度要比 PS 高很多，当然这也和两款主机的游戏侧重有所关联，SEGA 信奉的街机移植战略使得土星平台上火爆动作游戏层出不穷，而 PS 上多是 RPG、SLG 这种慢热的角色扮演和策略游戏，所以在以时间计算金钱的包机厅里，人们当然愿意选择最短时间可以获得最多刺激的动作游戏。另外就是当时次世代特有的一种游戏类型——3D 格斗。当时，这类游戏以它绝大的视觉冲击带给人们一个全新的格斗概念，这两台主机当然都毫无例外的推出了自己的 3D 格斗，VR 战士和铁拳！这两个系列虽然在今天看来都可以堪称 3D 格斗不同侧重层面中的领军游戏，但从初代作品来看 VR 战士的人气似乎更胜一筹，这也成了当时很多玩家更中意 SS 的理由之一。从手柄的设计来看，SS 的手柄虽然比较中庸，但却是我用过的手感最好的"格斗专用手柄"；PS 的手柄虽然现在已经被确立为跨时代的"经典设计"，但"分离的方向键"这种不适合格斗用的方向设定在那个格斗热潮未退的时代，却在很长一段时间才被人们广泛接受。虽然手柄永远不能成为左右我们选择主机的主要原因，但恰恰是因为手柄的不同设定，使得同一款游戏的手感相差甚远（比如说 PS 和 SS 上共有的一款龙珠格斗游戏，大约是叫做'超武斗传'，虽然这款游戏本身的素质着实不敢恭维，但却很具有代表性。）而最终使我决定选择 SS 的是"兰古瑞萨 3"的发售，这款游戏的 2 代目到现在还为无数玩家誉为战略 SLG 的传世经典！而 3 代又号称是该厂商妄图引起轰动的"野心之作"，再加上之前对于 SEGA 的一贯好感，所以这种选择变得更加"义无反顾"！（虽然'兰 3'的品质距离经典的 2 代还相差很远，但是唯美的人设，起伏跌宕的剧情和波澜壮阔的世界观，也使它成为这个系列的一个美丽句点）。

96 年 11 月 16 日，这个日子着实令我难以忘怀，这一天我终于拥有了梦寐以求的土星！那天的天气很阴沉，太原街卡王，店主像和弄冬天被人叫卖的小鸡那样，推开聚集在柜台前观看土星演示的孩子，把我让到中间......说实话，这似乎是这么多年来，第一次感觉到这种"VIP"的感觉--||，而周围的孩子却用一种异常羡慕的眼神凝视着面前这位貌不惊人的"款爷"，土星入手！1950，送一张正版游戏，其实所谓的"正版游戏"就是一张 VR 战士的 MTVCG 集，我得到的那张是 Wolf 的专辑，歌名叫做"Steel Heart"钢铁之心。（这种 MTVCG 一共有 12 款，我还看见过另外一款绿色的 Leon 专辑）而这款所谓的"游戏"还有另外一个非常重要的实际应用价值，那就是当时土星玩家"口耳相传"的秘籍——"引盘"！因为当时还没有所谓的"IC"出现，而如果想要使用散装光盘的话，就需要用一张正版游戏进行引导（这门'武功'更需要引盘者手疾眼快......），当然还要对主机本身进行一点小小的改造——把游戏仓盖的一个弹簧支架用胶布缠起来，因为正常的状态下游戏过程中打

开游戏仓光驱的马达会自动停转，为了能够成功"引盘"，这也算是最初的"+IC"吧。

后来这门"武功"被我练得炉火纯青，"引盘"成功率高达 120%！以至于之后出现土星专用"IC"我都没有更换——因为我觉得我的手动方法比那时技术还不成熟的所谓"IC"成功率要高很多!

从那天开始，我进入了一个新的游戏纪元，而这台主机也成了游戏生涯中最令我震撼的一款。需要承认，在那个时代游戏画面的革新确实吸引了一大部分人的眼球，而散装光盘也带来了前所未有的"游戏极大丰富"，"龙之力量"、"皇家骑士团"、"街霸 ZERO"、"守护英雄"、"D 之食桌"……一个又一个绚烂的世界展现在我的面前，而那时候我最大的爱好就是把土星放在书包里，然后纠集一帮游戏爱好者，看谁的家长不在，就跑到谁家疯狂一把。因为每每总是背着土星到处奔走，于是高中那段时间被大家誉为"阿土仔"--||。

土星上有太多的游戏给我留下了深刻的印象，而其中尤有两款为最，一款是"樱花大战"，另一款是"生化危机"。"樱花"入手是在 97 年初，虽然这时候"樱花"那场浪漫风暴早已经开始在土星 FANS 群中迸发，不过因为之前我对这种"美少女恋爱游戏"不是非常感冒，所以一直没有过问这款经典，入手"樱花大战"是在春节的假期，百无聊赖的我信步来到太原街，希望能够淘到几款游戏打发时间。就这样，"樱花"不经意的走入了我的世界，没想到从把光盘放入游戏机的那一刻开始，我就再也没有能够离开电视，我清楚的记得，"樱花大战"打破了我连续游戏时间最长的纪录，从早上 10 点中开始，等我在想起来看表的时候，已经是晚上 9 点多了——连续 11 个小时，水米都未曾粘牙（之前的记录是'三国志——乱世群英'，6 个小时），那是我第一次这样真实的投入一款游戏，虽然我还不能很清楚的明白游戏中日语对话的含义，但是那浪漫抒情的音乐，清纯唯美的恋情以及不断穿插的高素质动画让我完全忘记了身边的世界，仿佛自己真的置身于那樱色的太和浪漫风暴当中，跟着它们一起傻笑，一起黯然神伤……当时的"樱花大战"有两张 CD，这也是唯一一款我不希望穿版的游戏，我在打穿了第一张 CD，放进另一张光盘的时候，竟然会有一丝忧郁——我害怕这个美丽的梦幻世界就这样短暂的终结，不想这么快就失去这许久难寻的欢乐和投入……可惜从此以后这样的感觉再也不曾眷顾我的世界，但也许正是因为这样，这份感慨在我的游戏生命中才显得弥足珍贵。

"生化危机"其实并不是我经历的第一款恐怖冒险游戏，除了 PC 平台上的"鬼屋魔影"系列，移植自 3DO 的"D 之食桌"和 WARP 出品的 Enemy ZERO（异灵）都可以称之为 SS 平台上的"恐怖先驱"但这些游戏都因为各种原因而没有像"生化危机"这样的大红大紫，这款移植自 PS 的游戏带给了 SS 玩家莫大的震撼。当时，随着 FF7 为代表的一系列大作在 PS 上相继发售，PS 的光芒越发的耀眼，而 SS 的光环已经开始渐渐退色。这款作品对于 3D 机能相对较弱的 SS 来说有着深刻的意义，垂赐 CAPCOM 认真的制作态度，SS 玩家也完美的体会到了这款经典游戏的那令人颤抖的恐怖魅力；我还记得我第一次穿版的时间是 9 个多小时，可怜的巴瑞和克瑞斯被我永远的留给了那幢恐怖的"洋馆"，但不知道是不是因为 Jill 姐姐太过"善良"，直升飞机还没有飞出画面"暴君"就已经复活--||……

纵观游戏发展历史，SS 并不能够算作成功的商业产品，这部辉煌的主机涵盖更多的却是一种悲壮，而我对于这款主机，对于 SEGA 却有一种特殊的感情。SS 就像天边转瞬即逝的流星，绚烂虽然短暂，却把所有的爱都留给天幕；土星美丽的光环将作为一代游戏人心中难以割舍的回忆，永远珍藏在我们记忆的深处……

PS：标题图片已经更新，颜色也换了，真是有愧于大家的眼睛@_@，谢谢大家一如既往的支持！

重生！PS时代开始 1998年

97 年以后，我的游戏时间变得越来越少，其实之前我的游戏时间和学习时间差不多是 1：2，学习的越累越要狠狠的玩个痛快！因为我觉得这样有助于我恢复"体力"。游戏是那个紧张的时段我的心理支柱之一。可惜时值高三，学校为了使我们"专心致志"的学习，把我们困在一个方圆 N 公里没有人烟的穷乡僻壤，一个月才允许回家一次（有沈阳的朋友大约应该知道我是那所倒霉学校的了>_<||），而这每月一次的休闲时间也就只有 24 小时。所以在那段我最需要游戏的时间里我们却无奈的分别了一年之久，每次回家我都像疯了一样，狂奔到太原街，买上一捆光盘再直奔家里和我的 SS 团聚。也就是在段时间里，"樱花 2——望君珍重"发售，相比 1 代，本作的悲剧气氛更加浓重，在每个月那短暂的一天时间里，我总是会抓紧一切时间去享受这款当年给我带来无比感动的游戏......每次都是困的眼睛已经睁不开了，还舍不得松开手柄，每到这时候的我都会暗自苦笑，到底是我在玩游戏还是游戏在玩我呢？

那段时间，宿舍里我的床头总是放着几本游戏杂志，虽然老师见到这种刊物就不问青红皂白的统统没收，这几本杂志还是秘密流传于各个寝室之间。在晚上熄灯前的短暂时间，我总是静静的看着杂志上的攻略，在脑海中幻想着游戏美丽的画面，直到熄灯铃声响过，黑暗再一次把我淹没在无尽的孤独和寂寞中......

哪里有压迫，哪里就会有反抗。即便这样的环境之下，那对于游戏的渴望火焰依然旺盛的燃烧着......学校停掉了所有的壁电，美其名曰"怕大家晚上听随身听影响精力"。于是史无前例的"能源危机"爆发，电池成了极为珍贵的资源，而充电器之类的"禁断"产品更是受到彻底"封印"而根本无法使用，再加上学校"官方"开办的"趁火打劫小卖店"里根本没有任何可以提供电力的产品存在，这个封闭环境中唯一可能有所作为的掌机也因此败下阵来。掌机在当时来说还不成气候，没有背光的 GB 在黑暗中根本不能使用，所以几乎没有意义；好在当时一个同学有一部 SEGA 的"游牧民"，也就是世嘉五代的掌机化产品，高清（当时来看）的屏幕在黑暗中熠熠放光！这也就成了当时我们唯一的娱乐设施，不过这部主机还有一个最大的"强项"，那就是费电--||。N 节"劲量"只够维持两个小时左右，在能源高度危机且又得不到有力补充的情况下这简直就是致命伤！于是各种虐待电池的方法横空出世，拿脚踩、用牙咬、凳子跺、暖气烤......为的只是能够让那可怜的电池再坚持一会（现在想起来真是辛酸啊 T_T......），以至于一位仁兄为了能到让大家多玩一会失口咬破了电池，差点闹出人命......为了表彰这位同学舍己为人的大无畏革命精神，我们都把各自珍藏的方便面送给他以表慰问（当时也实在没有什么别的东西了），可惜这位烈士舌头麻了一个多星期，吃什么都没有味道......--||。

惨痛的教训之后我们开始寻求新的解决办法，一天，一个同学在寝室的厕所无意间发现自动感应冲水箱附近有一个非常隐秘的插座！虽然距离地面 3 米有余，但还是被我们发现。经过周密计划，一夜，趁夜色正浓，一行人换上"夜行衣"，到厕所实地考察，为了以防万一，每人都携带了手纸，

以便被舍监发现"非法聚集"时可以集体嫁祸食堂的伙食--||。大 Y（'游牧民'的机主）好不容易托"保外就医"（学校的医疗条件有限，重病的同学会被送回市里）的同学从市里弄来了充电电池，本着"要玩一起玩，要死一起死"的精神，一伙人凭着三流的电工知识和从女生宿舍借来的胶皮手套开始了电路改造。厕所的灯光是感应的，忽明忽暗，我们还必须时刻小心，不能发出太明显的响动以至于惊动舍监，走廊里每一次似有若无的脚步声都会让我们惊出一身冷汗，在集体暂停呼吸并由潜伏在走廊专门负责监视（万不得已的情况下还可以拖延舍监，为大家争取时间--||）的同学发来安全信号之后，施工才得以继续进行，那种感觉绝对比后来"合金装备"只身潜入的紧张感不在以下！这些并不夸张，因为私自改造学校的电路一旦被发现，轻则记过，重则退学！即便是这样，我们还是心甘情愿的为了这小小的游戏铤而走险，因为我们清楚的明白，游戏是我生命的一部分，没有人能够在任何时间以任何理由通过任何方式把它从我们的生命中剥离出去！

经过不懈的努力，那个插座旁边终于多了一个更加隐秘的插座，白天上课时间，我们就把充电器放在那里充电，因为距离地面很高，所以就算留心察看都很难发现。到了晚上，这里就成了幸福的海洋！就是这样一台小小的"游牧民"，就是这样一群连"电"这个今天看来几乎是唾手可得的生活必备品都要拼命争取的孩子，他们的故事让我一直感动到今天，我有幸也在他们之列，而这也是我游戏生涯中最感概的一段旋律，没有失去过就不会懂得珍惜拥有；我永远自豪！因为我曾为游戏的权利而无畏的战斗过！（写到这里差点哭了......T_T）

98 年夏天，传说中的高考终于开始，由于这一年惨无人道的折磨，我已经很透了这场考试，如果不是因为知道这是一场必须有结果的考试，我一定会把那张卷子撕得粉碎！

凭借着自己几分小聪明，考上大学对我来说并不是一件什么困难的事情。最后一天的考试的科目是物理，也是我比较拿手的科目，当天我管老爸要了 1500 块钱，考试完毕直接去入手 PS。作为这一年来艰苦的报偿，老爸也没有含糊，我带着钱进了考场，参加这一场被世人吹嘘的神乎其神的考试。

铃声响罢，我第一个交了卷子冲出教室，我看见有人就像虚脱了一般瘫软在椅子上，我却丝毫没有一点点如释重负的感觉，或者我早就已经放弃了这该死的考试......我也不能回答自己。冲出考场，我索性撒腿就跑，学校门外老师、家长还有记者都想问问今年的题目出的如何，记者也想采访一下今年考生的感受，看见有一个疯子一样的学生撒腿跑出教室自然都围上来问长问短，记者更是华丽的架上了传说中的摄像机，拿出话筒准备采访我......还没等他作完自我介绍，我就一把把他推出好远，险些把他推倒，然后光速撬开自己的自行车，风一般的消失在目瞪口呆的人群面前--||......

1350 元，PS 入手，同时入手的还有我朝思暮想的"生化危机 2"，高三时段的我早就已经将这款游戏的功略烂熟于心，所以光速通关！而我惊异的发现，两张游戏 CD 依据游戏的不同顺序会产生不同情节，比如说如果先用里昂的 CD 进行游戏，就会出现经典的"没有子弹的手枪"一幕，艾达掉下万丈深渊，Leon 也愤怒的将存有病毒样本的项链抛下吊桥；而如果先用克莱尔进行游戏，那么到这里，艾达完全是为了掩护里昂牺牲，当里昂在炼钢炉处被追踪者（这个身穿'军大衣'的强悍形象确实不是生化 3 首创~~~）追得走投无路，艾达现身，舍身救了里昂，而自己却被追踪者重伤......这是我第一款通关的 PS 游戏，也是印象最深刻的一款游戏之一。

暂短的欢愉之后，大学入学的通知书飘然来到的手边。西安，传说中缤纷五彩的大学生活似乎应该就此拉开序幕，可我清楚的知道这只是另一场炼狱的开始——因为我选择的是军校！

说是为了继承祖辈光辉的传统也好；说是为了摆脱毫无刺激的生活也好；抑或是因为高达看多了，幻想着自己是每周都会例行拯救地球的英雄也罢，我选择了这条道路——因为我太想知道自己究竟是一个怎样的男人……就像户愚吕那样，选择了到地狱折磨一万次的旅途……

打点好一切，我孤单的上路。一个孤独的背影，和一颗热爱游戏的心，又开始了一段新的漂泊……

纵观 97-98 年，作为游戏来说，正是 PS 迈入辉煌顶点的序章，这款功不可没主机培养了一大批游戏人，就像当年 FC 上启蒙了一代人的"魂斗罗"那样，好多年轻的玩家都是从 PS 开始真正深入接触游戏的，而对于我们这代人来说，这里更多的是斗争和拼搏。

我见过很多人确实因为游戏而荒废了学业、亲情甚至是爱情，我不想在这里褒贬什么，只是想说，自称"玩家"的人，不应该只是能够战胜最高难度的 CPU 对手而已，我深爱着游戏，但我更清楚的知道，游戏最后最终的 Boss 就是你自己！只有这样，你才能永远凌驾于游戏之上，真正的享受游戏，享受生活。

真正的玩家，永远不是游戏的附庸！

DC！世嘉最后的绝唱！2001年

带着太多的幻想我来到了这座挣扎在传统与现代交结的扭曲时空中的城市，传说中的"废都"——西安。

或者应该说我和这座城市根本就没有缘分，初到西安市是 98 年 7 月，而再度看见西安市区的繁华景象，已经是 99 年 2 月份了，这完全所赐于学校的"严格管理"——这半年多来除了严格的训练和拼命的学习之外，各种劳动充斥着所有的课余时间，24 小时全天候受几乎是学校里任何人的支配——因为是新学员。这半年多我根本就没有机会迈出学校的大门，不只我，我身边的所有人都是如此。现在想起来那段时间更多是感觉是苦中作乐，最为先进的所谓"管理方法"就是把你累得昏昏沉沉，除了睡觉之外不会有任何多余的苛求，只要躺到床上便会瞬间失去知觉，然后又会在一阵急促的哨音中条件反射般的跳起来，穿戴整齐出去集合。

在这里游戏终于被彻底的禁绝了，因为根本就没有电视。其实确切的说还是有一台的，不过那是全队 100 多人的共同财产，经常因为选择哪个频道而你争我夺，何况是被你一人独占用来游戏，想都不要想。我的个人空间只有一个非常狭小的储物柜，而且只允许按照规定摆放固定的东西，想私自藏一瓶洗发水都很困难，何况是电视呢。

这段时间里高中时代一起"出生入死"的游戏伙伴的来信成了为我心灵最大的安慰。这些已经在大学里风花雪月的浪荡公子们听说我现在的险恶的"生存环境"之后先是表示万份同情，然后相继扬言要在假期我们例行举办的"格斗大赛"中彻底灭灭我的威风，为此已经将各种游戏设施搬进宿舍，

和"从五湖四海为了一个共同的革命目的走到一起来的"大学同学疯狂练习；还有的来信说已经深入地研究了湖南、湖北以及两广一带南方同学的游戏特点，经过不断切磋和及时总结，自身技艺大有精进，还煞有介事的向我介绍南北方由于地域文化不同而导致的格斗理念差异，并想以此为论文题目混得当年的学分甚至是奖学金--||......每次看到这样的来信我都会苦涩的一笑置之，我不知道是不是游戏就这样真的无奈的离开了我，我曾经自豪自己是一个为了游戏权利而战的斗士，而现在的我，只有等待。

世界并不会因为我的坐井观天而停止变化，98 年，随着电脑的高速普及，一种新的游戏环境应运而生。毕竟买一台所谓"开启未来之门"的电脑要比买被誉为"电子海洛因"的游戏机要名正言顺的多。可这"未来之门的钥匙"在很多人手中只不过是充当了游戏机的角色，而且相比之下，为了实现同样的游戏效果，电脑的花费要比游戏机高上几倍。

就在 98 年，"模拟器"这个名字已经进入了几乎是所有玩家的视线，这场一直持续到今天的"模拟风暴"逐渐形成了一种特殊的游戏文化，它将之前几乎完全没有共同语言的平台之间的距离变得如此的狭小，游戏史上前所未有的 "人文融合"在这个时代出现——很多没有玩过游戏机的 PC 爱好者通过它了解游戏机的无穷魅力，而更多的游戏爱好者通过它了解和掌握了 PC 的一些基本常识和使用方法。这场风暴是由一款叫做 Callus 的模拟器引发的，如果非要追根溯源的话，这可能并不是第一款真正意义上的模拟器，但却是最具轰动效应的一款。这款其貌不扬的软件把当年 CAPCOM 的街机传奇真实的呈现到了所有玩家的显示器前！而这之前那令人心醉的"投币音效"现在只要 F3 就能实现！再配上廉价的 PC 游戏手柄甚至是遥杆，当年街机的畅快感受就瞬间来到你的身边！于是，这款小小的软件以及相应的 ROM 如同病毒一般，在当时各大高校的几乎所有男生寝室中光速蔓延！

镜头再度回到西安，与窗外精彩的世界相对，我依然挣扎在两点一线的单调生活中......一个非常偶然的机会，我听得高年级的学长在谈论图书馆 4 楼的的一个不为人知的角落里有一间"多媒体教室"，里面有几台计算机可以付费使用。其实现在看来那就是学校官方开办的"包机房"，只不过当时还没有网络，要不然和现在街头巷尾泛滥的网吧也没什么区别。

这座学校的设施永远是粥少僧多，那间"多媒体教室"里一共有 5 台机器，对于这统共几千人的学校来说，这简直是难以想象的紧张资源。周六中午，我舍弃了午饭，悄悄从食堂溜出来（如果被队长发现，又要挨一顿骂--||），光速跑到图书馆，终于占上了一台机器！管理员神秘的拿出一盒子满是尘土光盘，问我要不要盘（那种猥琐的表情简直就像中关村大街上贩卖 AV 的小商贩--||），我仔细看了看，里面竟然有两张尘封的"模拟器"！好在高中的时候我就摆弄过电脑，搞定这几个软件不在话下！可惜在这里我根本就没有时间来享受这些游戏，舍弃掉午饭所换来的时间也只有可怜的一个小时，因为下午还有 N 多的义务劳动等待着我们。两张盘加上一个小时的上机时间，那个老家伙竟然要了我差不多 30 块钱！我也很清楚这种因为奇货可居而造成的物价失调，所以也根本没有废话，交钱走人，那老家伙惊异的发现我竟然没有讨价还价，并且出手还如此"阔绰"，当即确认我可能是某位达官家公子--||，于是满脸堆笑的给了我一个"VIP 客服电话"，说是以后可以优先预约"机位"，我也欣然收下，因为这毕竟让我在黑暗中见到了一丝光亮。

下午的劳动干了差不多 5 个小时，虽然中午没有吃饭，但是一想到藏在枕头下的那两张光盘，不由得精神为之振奋。需要承认，在劳动这方面无论从体力还是技巧上我都无法和乡下农村的孩子媲美，因为我"娇嫩"的长相和新来时"入时"的打扮，现在已经"光荣"的成为艰苦奋斗教育的重点

“批斗帮扶对象”--||，这种劳动正是我“争取进步”、“改造世界观”的大好机会（现在想起来是多么的可笑！）......或者是因为东北人宁折不弯的性格使然，无论什么样的环境下我都坚持着自己做人的是非标准，我从来不歧视别人，更不会看低自己，正因为这样，我才相信更没有人敢小看我！蛰伏之中，我窥视着一切可能属于我的机会......终于，大二的时候我已经官拜系团支部书记，学院团委科技部部长。组织主持了 N 多全校轰动的精彩活动，以至于全校上至校长政委下至学生老师，没有一个人不知道我的名字，作为自己曾经存在的证明，我永远的在那所苍凉学院的历史上刻下了我的名字！（这些都是后话，现在的我连一个能正经玩上游戏的地方还找见呢 T_T）。

就在这个时候“老四”买了一台电脑，老四是我们的区队长，其实就是我们上届毕业的留校生，相当于地方大学的“导员”吧。不过老四可比“导员”要威风的多，对我们动辄就拳脚相加，不过这家伙在计算机这方面却一窍不通，机器刚买回来没三天系统就惨遭“毒手”>_<||，但也就是在这个时候，他发现我似乎在这方面还有建树，就让我来帮他修电脑，利用这个机会，我拼命的“培养”老四的游戏兴趣，更是把我精挑细选的一些“启蒙游戏”（都是简单畅快，容易上手的那种）都装到他的计算机上，老四果然玩得非常开心，后来我干脆就把盘直接放在他的抽屉里，老四非常乐意这样，因为他可以免费得到各种游戏，而我也终于可以名正言顺的进出他的办公室，最关键的是，我终于找到了游戏的机会！没有几天，我的游戏技术就让老四目瞪口呆，原先他无从过关的各种游戏都被我轻松穿版，各种秘籍偏方也屡屡让他激动不已，再加上我教他使用各种游戏修改工具，原本学艺不精，被各种敌人反复虐杀的老四也终于可以在游戏世界中肆虐敌人了。就这样，老四之前从未穿版的各种街机游戏在模拟器“无限代币”的支持下悉数通关，而我也因此被老四视为上宾。每晚熄灯之后，各班的班长都要例行向老四汇报情况，老四懒洋洋的躺在床上，几个平时以虚张声势为生的班长规规矩矩的立正站在地上，而我却自在的坐在老四的计算机旁，轻松的敲击着键盘。他们不敢也无权过问我在干什么，为什么不回去睡觉，只是用不能理解的眼神看着我，用尽所有脑细胞不着边际的猜测我到底是什么来头，能在凶神恶煞般的老四面前如此放肆......相信累死他们也不会想到，这就是游戏的力量！

日子一天天过去，我终于渐渐得到了周围人群的认可。老四虽然已经调离，但我们已经拥有了自己的机房，我也拥有了自己的电脑。但我最爱的还是模拟器中的电视游戏，和周围那些疯狂的“红警”爱好者不同，我更喜欢独自享受属于我的那种游戏感觉。而这里的同学对于电视游戏似乎都不感兴趣，一天一个同学看见我一张“八神”的桌面，问我这个人是谁，我说你不会连“八神”都不知道吧......他努的想了半天，最后告诉我说自己就知道“八仙”，不过那似乎是八个人--||......

就在这个时候，SS 和 PS 的较量已经以 PS 大获全胜而悄然收场，过分贪婪的 N64 因为不想舍弃“超任游戏体制”而过早的在这场竞争中淘汰出局。而此时，走投无路的 SEGA 最后的王牌 DC 义无反顾的登场，可是，从它诞生的那天起，一个巨大的阴影就笼罩着这款初涉世事的新主机，也正是这个阴影，注定它将要成为 SEGA 最后的绝唱——这就是传说中的“最终霸者”PS2！

任凭游戏市场惨烈的竞争如火如荼的进行，我还是悠闲的品味着我的模拟器，这段时间也成了我恶补之前“超任空白”的最好时间。只在弹指一挥间，科技就把之前人们的幻想变成了现实。我记得很久以前在《电软》上有一篇文章，大约是叫做“我们的愚人节”。“愚人节第一大事件”就是“PC + 软件 = 超任”，这个当初被无数人认为是痴人说梦的公式，现在已经像 E = MC2 那样，成为无可争议的现实。而所有的 MD 游戏也都被凝结在小小的两张仅售 15 元的 CD 光盘之中。在慨叹科技的力量之余，游戏终于变成一种越来越普及的大众文化，被最广泛的普通人群所接受。

2001 年初，怀着对 SEGA 的无限热爱和对"维罗尼卡"的无限向往，DC 终于成为我的囊中之物。而 DC 对我来说的最大意义在于它可以通过 VGA 连接电脑显示器，从而使"无电视状态"下进行游戏成为可能！这对于 100 多人共享一台电视的我来说，简直是具有划时代的伟大意义！

而就在这个时候，PS2 早已经带着君临天下的气度揭开了它神秘的面纱。这台搭载着 DVD 和当时几乎所有最先进技术的游戏机，用它强劲的机能和丰富的软件证明了自己的价值。直到今天，这款主机也毫无争议的堪称这个游戏世代的领军机种。

最具讽刺意义的是，就在我买回 DC 的当天，新闻联播里传出 SEGA 正式宣布退出硬件市场的新闻。这是我第一次听见我们伟大祖国的政府喉舌播出关于游戏的新闻——没想到却是这样的消息。我沉默了许久，SEGA 这个在游戏界摸爬滚打了数十年，创造过无数经典的巨人，终于在这里停止了它的脚步。DC 背负着这种悲剧般的命运来到人世，却在自己暂短的生命中竭尽全力给所有曾经爱它支持它的"死忠"们一个完美的交代。这也是为什么在那么多夭折的机种中，这款主机最被大家所怀念的原因。我还记得当时听到这则新闻的时候老妈也在场，她还劝慰我说："不管怎么说，这款机器绝对是具有纪念意义的......"没错，"SEGA"是一辈游戏人心中永远不能释怀的情节，是深深铭刻在一辈游戏人骨子中的精神图腾。

暂短的假期结束，我带着 DC 和那个小小的 VGA 回到了学校，时值大三，功课已经轻松了很多。随着新学员的不断补充，各种义务劳动终于已经"后继有人"了--||，我终于如愿以偿的在大学玩到了属于自己的游戏机！虽然周围的同学此时大都仍旧醉心于身边唾手可得的 PC 游戏，但他们还是被 DC 精彩的画面所吸引，纷纷聚集在我的周围，至此，我终于又找到了当初那种久违游戏的感觉！晚上，趁队长不在，一群人潜伏在队长办公室，关掉电灯，打开音箱，看我表演惊恐的"维罗尼卡"和"鬼屋魔影"；周末一群人轮番上阵，挑战那个他们觉得"瞎按"也能使出漂亮必杀的"灵魂能力 2"......不过从来没有人愿意和我玩"街霸"——因为他们觉得那是个胜负毫无"悬念"的格斗游戏^^||，以至于最后我得到的最高褒奖就是："看你玩游戏真是一种享受！"。作为一个玩家，当时两个字跃然于我的脑海之间——"值了"！！

说到这里想起一段插曲，当年我们的教导员被我们亲切地称为"猪头"——因为这个人实在是太蠢并且自以为是的超乎想象--||。平时我的 DC 都是被我藏在一个专属于我的柜子里的，结果那天突然被人叫出去，忘了收起来，不过好在手柄和连线都没有拿出来，只有主机和几张光盘在桌子上。这时候猪头突然闯进来，桌子上的那个陌生物品顿时引起了他的注意......

"这是什么？"猪头问在场的人。

"不知道......"其实大家都知道这是游戏机，因为他们都是 DC 的受益者，要是猪头知道这是游戏机，绝然当即没收，所以大家都在装糊涂......

"谁的？"猪头又问。

这时候我刚好回来，看见这一幕，也佯装自然的说："是我的。"

"这是干什么用的？"猪头倒是丝毫不掩饰他的无知。

"老式的 CD 机！"直到现在我还在暗自佩服自己怎么能在瞬间撒出这么经典的谎来！绝对比"大

话西游”里面那个经典的“希望是一万年”不在以下！--||

“CD 机这么大？”猪头也觉得这似乎和他平常印象中的 Walkman 形象差距甚远。

“所以说是老式的嘛，已经淘汰很久了......”

好在全场的兄弟都非常配合，没有人笑出声来。猪头也是在瞧不出这款四方形的“CD 机”有什么奇巧，于是又看看桌上的光盘......

“什么盘？”

“游戏，今天刚买的......”这个时候 PC 游戏已经堂而皇之的“广泛普及”了，就连猪头自己也经常在电脑上用“超级加钱版”的“红警”和一个最低级 CPU 大战一番......尽管经常以失败收场。

猪头把那张盘拿了起来，详细的端详了半天，然后突然间厉声喝道：“这绝对不是游戏！”

所有人都对这突然间的吼声下了一跳，我也非常纳闷为什么猪头如此肯定这不是游戏，我又看了看那张盘，这才恍然大悟，当时我拿出来的游戏是“午夜凶零”和“格兰蒂亚”，由于“散装商人”低劣的制作手段，这两张盘都是自己刻录的。其中一张用黑色的光盘笔写着硕大的“午夜”二字，另一张“格兰蒂亚”更简单，由于这个游戏有两张 CD，那张盘上只写了一个蓝色的“A”--||......于是猪头当然本能的往他最愿意的方向去想象......

“这绝对不是游戏！”猪头又厉声喝道。

“那您就拿回去看看吧......”我知道这句话绝对郑重他的下怀。

猪头飞奔回自己的办公室，重重的扣上房门，想必已经迫不及待把光盘塞进电脑，希望出现他想象中的“美妙”画面......而此时我已经笑得喘不过气来......

十几分钟以后，猪头把我叫进他的办公室。

“这绝对不是游戏......”猪头还是死要面子，但口气已经平和了许多，大约是因为太过失望的造成的吧--||

“那也不是 AV 吧~~~~”我心里想着，嘴上却自言自语的说“不会呀，电子市场里卖盘的明明说是最新的战略游戏呢！难道又被骗了？”顺带做出委屈万分状......

“那很有可能！”猪头又做出一副精明神武的样子，仿佛只有我这种“低智商”的小子才会被 JS 骗到......插曲结束。

01 年的初春，西北的空气中还略带一丝寒意，这时候 DC 上最具争议的作品之一“莎木”终于在“散装专家”的不懈努下如约而至。连绵阴雨的西安整日阴沉似水，而恰似横须贺一章中那阴沉压抑的氛围。此时的我们正在研究作图，大约有两个星期左右的时间，专门用来 CAD 作图，而这两星期我的图画作业全部都是由我的一个同学代我完成的，当然条件是我把计算机借给他用，这样他就

不用非得跑到制图教室不可了。在这两周里，我把自己完全投入了“莎木”的世界，这款游戏之所以被称为“争议作品”，是因为有很大一批人把它视为心中至高无上的“神作”，而也有很多人对“莎木”标榜的所谓“真实”不以为然。我不想去评论游戏的好坏，但在那个时候，“莎木”那个略带忧伤的世界确实是对我孤独心灵的一种慰藉......随后，“格兰蒂亚”、“街霸 3”、“生与死 2”都给我带来了无数的快乐。还记得为了准备当年秋天的体育达标，我们每天都要进行各种体能训练，后来每天下午例行 5 公里越野，西安的 6 月份的天气足有 40 多度，在操场上别说是跑，就是站着都让人感觉晕厥。而每天，我都会在训练结束后冲回水房，把自己脱得一丝不挂，拧开流量最大的那个水龙头，把自己已经滚烫得身体冲得透心凉，而每一盆凉水冲下去，都几乎能看见蒸腾而起的水汽......在这近乎残酷的训练中，好多同学都累得的瘫软在床上，而我却总是在这个时候独自和 DC 相会，它在我最艰难的时候抚慰着我疲惫的心灵和肉体，伴我度过那段艰难的岁月。

现在想起来，那四年的生活确实非常艰苦，而且比起地方大学我那些风花雪月，来去如风的死党们，我的生活又是多么的单调和乏味。（我们系 500 多人，竟然没有一个女生，因为坐落在学院南方，所以被称为‘南少林’--||）但我并不诅咒这段生活，或者说这种羽化蝉蜕总要经历一个阵痛的过程，四年的风风雨雨，历练了自己不屈的性格、强健的身体以及心中永远信仰的属于我自己的真理。其实所谓的“吃苦”是一个不断超越自己生理和心理极限的过程，每一次不屈的忍耐之后，你都会惊讶的发现——原来自己竟是如此的勇敢！而后你就会有信心和勇气克服在这以下的一切困难......在这个过程中，所有的眼泪和痛苦，所有的快乐和安慰，都有 DC 和我相伴，我永远感谢它，因为它是我同甘共苦的战友！

02 年的那个夏天，我终于走出了这座学院，告别了沉寂的古城，来到浮躁喧嚣的北京，而我的背包里除了 DC 之外，还有一部新的 PS2......

没想到大学四年就这样在笔下匆匆带过......这里再次谢谢大家一如既往的支持，谢谢所有回帖的玩家能够认真地看完这些文字，希望这些文字能给大家带来真心的共鸣而不是在浪费大家的时间！

迷茫！ 无可预知的未来 2002年

北京对我来说除了浮躁之外就是大的几乎叫人生厌，即便有车的话每天也只能干完计划中的一件事情而已。工作对我来说感觉比上学轻松，经过四年的历练我已经不再是从前的我，需要承认，在社会这个巨大的染缸中，我已经不再纯洁，但我依然向往着纯粹......

新的工作地点很偏远，在北京的城郊，两人一间宿舍，而公用的一台电视也被先来的室友搬到他的房间里去了，以至于很长时间我都以为那是他自己的电视--||，在打点好一切之后，我开始准备我的游戏环境，现在终于可以建造属于我的自己的游戏世界了！虽然刚刚工作也没有太多钱，不过置办一台电视还是绰绰有余，相比之下貌似 21 寸的国产平面直角电视应该算是性价比最高的产品了，电视光速入手！

新的工作环境着实让我习惯了一段时间，接二连三的应酬喝酒让我生厌不已，面对根本就不曾谋面的各种"领导"，"酒"这种在彼此心里都非常厌烦的饮品却在这里大行其道，似乎能够逼着对方多喝一杯就是莫大的胜利，而能够亲手用酒杯到把对方"放翻"竟会作为自己一生足以炫耀的资本逢人便讲--||。而我要做的就是充当"垫酒"的小卒，在领导的各种眼色下匆忙的奔走席间，谦卑的敬酒献茶，遇到好人还可以抿一下酒杯，作为对我一饮而进的所谓回应；而有些人对你的殷勤根本就视而不见，甚至于扔出"你凭什么给我敬酒？！"之类的胡话借以显示他的身份高贵，如果四年以前，我一定会毫不客气的把酒倒在他的脸上，然后转身拿起酒瓶，敲破瓶底架在他的脖子上让他一辈子记住不要随便侮辱别人！但是我真的变了，圆滑了也好，事故了也罢，我已经习惯去面对这种对上阿谀奉承，对下蛮横无理的家伙；而每次接待之后，我们还要收拾已经被酒精麻痹的癫狂不已的本家领导--||，初来时的我对这一切厌恶的一塌糊涂，不过随着时间的流逝渐渐习惯了，或者这就是大人世界的游戏规则吧......

再说游戏吧，因为初来乍到，也没有什么像样的工作可干，所以打杂成为我工作的全部内容--||，美其名曰"熟悉环境"......可这样乏味的生活让我困顿不堪，不过好在如果能够正常下班的话，下班后的实践还是可以自行支配的。02 年的后半段，游戏市场已经几乎被 PS2 的游戏所支配，加上承载着高深科技的"完美 IC"闪亮登场，PS2 高贵的堤坝再次被洪水般泛滥的散装盘冲垮，而带给我们的是又一次疯狂的游戏极大丰富......

而就在这场风暴当中，"最终幻想 10"、"三国无双 2"、"鬼舞者 2"、"鬼泣"等等一系列经典的作品也都卸掉了华丽的包装，以"散装"的身份来到我的身边（不过我还是有几个正版游戏的，比如说'寂静岭 2'、'合金装备 2'和'VR 战士 4'......），平心而论，PS2 平台上诸多经典游戏的品质绝对把"游戏"作为第九艺术的概念再次推向了一个新的高度。而恰恰是在这个时间，传说中的"游戏综合症"再次爆发（PS 的鼎盛时代曾经出现过一次），症候群的特点是："患者"无论对什么游戏都不感兴趣，很多只是放进光驱看看 CG 之后便永远不再问津。随着"散装"游戏越来越深入群众，一大批玩家开始出现这种"游戏兴趣丧失症"，对游戏的耐心和热情与日俱减，当然，为此也有很多达人分析过其中的原因，是散装光盘带来物质极大丰富背面所造成的负面影响？还是因为过分紧张的生活导致我们没有太多时间过问游戏，以至于容易上手、简单火爆的 Light User 向游戏大行其道？至今仍就没有答案......

那时候的我也终于和现在所有的玩家一样，可以以一颗平常心来欣赏我所钟爱的游戏了，再不会有老师蛮横的让你口不对心的痛下毒誓与游戏一刀两断，也再不会有倒霉的教导员肆意翻查你的 CD 包妄图找到他所钟爱的各种"影片"--||，我终于得到了自由游戏的权利！这一天我盼了太久了！可是我的心里却没有想象中那样疯狂和兴奋，我总觉得身边已经缺失了什么，一时难觅其踪......

猛然之间，我突然发现自己竟是如此这般孤独的存在！我拥有自己钟爱的主机，轻易可以得到自己想要的游戏，更拥有关上门就不会有任何人打扰的"绝对领域"，可我失去了童年时代那些最珍贵的玩伴！

我的室友叫做老 Q，姓齐，年纪不大，长我一岁，但是头发却已经非常稀少，所以显得长我很多。按说也是同龄人，不该存在什么所谓"代沟"，但老 Q 为人非常怪异，和他能够很好相处的人似乎不多。老 Q 也是个游戏爱好者，但似乎仅限于 PC 游戏，他的爱好就是回家瞬间把电视打开，然后开始玩各种 PC 游戏，但却似乎从不涉足网游，从回家的那一刻开始老 Q 便再也不离开他的座

位，连饭也不吃，直到后半夜 1 点多钟，而在这期间电视就一直处于开机状态，尽管老 Q 从来没有留意过电视上的任何内容......

在这百无聊赖的日子中，我当然希望老 Q 能够成为我的新玩伴，可惜老 Q 从来不对电视游戏感兴趣，而我也对 PC 游戏涉猎甚浅，于是我们就失去了能够相互沟通的语言，不过老 Q 是个球迷，对于足球还是有些建树，虽然我对 WE 系列并不是十分感冒，但是为了能够吸引一个新玩伴，还是特意弄来一张"汉化版实况"展示给老 Q 看。这招果然还算奏效，老 Q 难得的来到我的房间中，和我一起研究战术，不过他似乎对游戏机用的手柄非常抵触，死活也不愿意碰，为了能够吸引他参与到游戏中来，我还是想象他展示以下号称最真实的足球游戏的魅力。当时我选择的是中国队，对手是法国，虽然难度不高，不过对于我这样的水平来说，这场比赛还是没有什么悬念，果然，禁区的混战中，法国队核心"齐达内"一脚冷射，球直挂网角，1 比 0！看着法国队员们弹冠相庆的画面，我无奈的抱怨了一句："这个'齐秃子'......"

霎时间我觉得老 Q 的脸色变得异常难看，再看看老 Q 的头上......我这才意识到老 Q 的头发似乎没有齐达内多......--||

就这样，暂短的"游戏联谊活动"终于以我的"多嘴"不欢而散，而从此以后我也在没有试图和老 Q 交流过，不久以后，我搬出了那间宿舍。日子一天天过去，03 年初，我在北京有了自己的房子，为了纪念这个历史性的大事件，决定购入 XBOX--||，说实话，美式游戏我并不是很习惯，买这款主机更多的是为了"忍者龙剑"这款早已经在演示视频中让我垂涎许久的作品，而这款姗姗来迟的大作却让我足足的又等了一年，不过好在这款作品的品质也对得起这众多的注目和许久的等待。（比起 PS2 上面饱受关注的那部'圣斗士'要强太多了，当然这些都是后话啦！）

03 年 4 月中旬，北京"非典"爆发。这种只有在传说中出现过的所谓"瘟疫"终于青面獠牙的出现在我们面前，刹那之间全市进入紧张状态，几乎每天都有无辜的市民被"非点"夺去生命，而每天也都有更多的白衣战士投入到抗击"非点"的行列......作为对于"非点"无计可施的庶民，我们也自然被安排回家"办公"；领导再三嘱咐不许出门，还隔三差五的电话"查岗"，于是，这段时间变成了这个浮躁城市难得的休闲时间，奔忙了许久的人们终于无可奈何的停滞下来，坐在家里，享受团聚——不管你愿意不愿意--||。对于我来说，这段时间成了毕业以来难得的游戏时光，"在家玩游戏"似乎从来没有这样的"天经地义"，于是各种之前没有时间仔细品味的游戏在这段时间悉数通关，"ZOE2"、"最终幻想 10"、"王国之心"等等一大批优秀的作品让我重新找到了那份久违的感觉，其实这些游戏真的很优秀，只不过我们很少有时间俯下身子，仔细去欣赏它们深藏不露的美丽......

可是不觉之间，孤单和寂寞又一次将我笼罩在那个漆黑的夜里，曾几何时，游戏也变得那样的孤独，记得小时候 FC 游戏机的标配就是两个手柄，即便是不能双人配合的游戏，一般也会有两人分别游戏的选项；MD、SFC 时代，虽然还是两个手柄，但是只能单人享受的游戏越来越多，我们渐渐的开始告别腥风血雨，前仆后继的打打杀杀，开始了浪漫悠远的 RPG 冒险之旅；而到了 SS、PS 时代，单手柄配置成为公共认可的标准，以至于我刚打开土星的包装之后，到处找我的 2P 手柄，在经过内带说明书的再三确认之后，才知道并不是老板贪污了我的东西，而是这里面真的就只有一个手柄--||......而现在，单人游戏似乎已经成为各个平台游戏的主流，当然，我想这也是玩家本身造成的，毕竟市场只会根据消费者的取向来选择自己发展的方向。再回头看看我身边当年那些在游戏厅里叱咤风云的死党，曾经为了一个小小的代币不惜向几乎全班所有人借钱的游戏"死忠"，似乎早已经耗尽了曾经的激情，闲散的光阴已经一去不还，剩下只是终日的忙碌和无尽的疲惫......

我不知道是不是他们已经忘记了游戏，忘记了这个陪他们走过这么多年风风雨雨的伙伴，即便有时候能够三五成群的凑在一起，也只是星星点点的找点格斗或是竞速的游戏稍微调剂一下，再也没有人愿意去和你一起研究系统复杂的 RPG，虽然今天我们曾经的最终幻想——"游戏中文化"已经在很多官方或是民间的达人努力下，部分得以实现，但仍旧无法找到当年的激情；再也没有人愿意和你一起在那幢阴森恐怖的鬼宅一起冒险，享受那肾上腺素骤然间增高的"快感"；再也没有人愿意和你一起苦练格斗游戏中的所有超杀，然后双双"行走江湖"，在游戏厅里一起大显身手，除强扶弱--||......或者真的只是因为我们已经不再拥有那么多可以自己支配的时间？我不能回答自己，也许作为一个玩家、一个游戏人来说，真的有他的所谓"黄金年龄"，而我已经老了......

说到这里想又起一段插曲，半年以前，接到一个熟悉的电话，原来是久未谋面的 W，（看过前面来连载的朋友也许还记得，就是当年气不过 Z 的偷钱行为，在胡同里把 Z 修理了一顿的那个家伙。）据说要携女友北京双人游，老朋友到来我自然要尽地主之宜，把 W 接到家里，参观了一番之后，打开 XBOX 中的街机模拟器，我要和 W 再战一局"街霸"。和 W 玩这个游戏是有原因的，我也承认，自己真正称得上"钻研"过的格斗游戏应该只有两款，"街霸 2"和"斩红郎无双剑"，而我在其它格斗游戏中的所谓"格斗风格"都是在这两个游戏的基础上形成和发展的。我和身边的朋友很少玩"街霸"（除了本贴 15 楼的 Beita80，那是我唯一承认的游戏天才！），因为他们总觉得这个游戏根本没有"悬念"，只是我为了自己痛快而虐杀别人的工具而已--||，但之所以和 W 较量，是因为 W 是我的"街霸"启蒙老师！我的格斗技巧和思想都是当年和 W 出没于街机厅时练就的，虽然后来我因为有了"街霸"的卡带而不在经常光顾街机厅，但 W 始终更胜我一筹。我曾经在状态最好的时候向 W 挑战，所用的机器不是街机，而是 MD，我在以前的文章中曾经说过（参见本区'街头霸王'帖--||），我用手柄的技术绝对比遥杆要好很多，如果在街机上和 W 对决，我几乎根本就没有胜算。结果我们每个人都选择相同的人物较量，比分是 6 比 6，最后自己任选一个最拿手角色的对战，我的 KEN 还是败在他的 RYU 手上，对此一直耿耿于怀--||......而 10 多年后的今天，当初年轻气盛，好勇斗狠的气魄早已不在，只是两个暮年老骑，想回味一下当年那沙场征战时的腥风血雨而以......

想不到 W 接过手柄的第一句话竟是；"真服了！你现在还玩呢？"

我不明白为什么在他眼里我现在还在玩游戏就是这般的"壮举"，或者一贯白衣如雪，来去如风，浪迹形骸于百花丛中的 W 是不是早就已经不再热衷于这样的"小儿科"休闲了......

即便 W 的新任女友在场（恐怕他自己都已经记不清这是第几个女友了，我就更无从知晓--||......），我也毫不客气的发挥出自的全部实力，但是没有几个回合下来，我们互相都已经发现——自己格斗的青春真的已经消散殆尽！在那段鼎盛的时间里，我们可以说是在用思想格斗，因为"手"在当时执行思想的指令完全不打折扣，简而言之，"怎么想就怎么打！"，甚至于在双方都已经体力耗尽，一招定胜负的关键时刻，"手"也能完成精准的操作而不至因为心理紧张而动作变形，更有水平出神入化的高手，他的"手"甚至比思想还快！对于对方的攻击或者是防御几乎完全来自"手"的本能反应！（说到这里感觉和武侠小说差不多--||，不过格斗的极意似乎就在于此......）而现在的我们更多的胜败因素是要看能不能精准的操作手柄了--||，虽然格斗的思想和感觉还在，但是水平早就已经大不如前，我和 W 打了 7 局，6 比 1，我赢了，但是已经没有了当年那样的兴奋和快乐。

W 放下手柄，似乎早就对这样的游戏不再有任何兴趣，然后又是朋友间就别不见的寒暄，最后

仍旧是在饭店里酒桌上成人间的推杯换盏......

送走了 W 我默默的往回走，其实我并不讨厌酒，只是不喜欢和陌生人喝酒。承蒙先辈的遗传，我的酒量很不错，因为北方人的豪爽性情，我喜欢在酒桌上畅快的男人，其实所谓"畅快"和酒量没有任何关系，有的人只喝一杯却让你觉得这个人直爽可交，而有的人不断的行令交杯，却让你越发的发现他是个市井小人。对男人来说，酒和游戏一样，在不经意之间展现出你的"真性情"，很多人在白天可以粉墨登场，而在酒和游戏面前却往往藏头露尾。酒和游戏一样，都会使人沉醉，同样是喝酒，万民敬仰的周总理就是有名的"千杯不醉"，而市井小巷中吆五喝六，一身酒气的醉鬼就只能让人掩鼻而过；同样是游戏，有人很好的调节身心，相得益彰，而有人为此荒废前程，甚至走上邪路。或者说，驾驭这种嗜瘾产物的能力，就是男人品质上的区别！说远了，插曲结束......（本来想写一篇'论酒和游戏'的文章，还是先在这里简而叙之吧......）

04 年的假期，百无聊赖之中的我入手了 NGC，对于已经工作的我来说，现在入手任何一款主机都已经轻而易举了，相比小时候那种种情形，现在想起来，还真是幸福很多。至此，这个世代的三大主机我已经悉数聚齐，NGC 给我的第一感觉果然是面向小孩子推出的产品——小巧玲珑。其实这款主机当时吸引我的只有"生化危机 1"和"合金装备——孪蛇"，尤其是后者，当时远在加拿大的 Moon（我最好的朋友之一）把它的美版（日版的国内有，不过我从来不玩日版的和金装备......）作为生日礼物在第一时间带给我，真得令我兴奋不已！可以这款游戏做得实在太过"忠实原著"，以至于连敌兵的分布都和 PS 版别无二致--||，不过他作为一款旷世经典的珍藏版游戏来说，还是有它非常重要的实际价值。

04 年底，掌机"逆袭"的战役以 PSP 和 NDS 的发售拉开了又一轮商战的序幕。PSP 以它时尚典雅的造型，在第一时间赢得了全世界的一致好评，而现在，"第一时间拥有"已经不再是个什么新鲜的概念了，只不过同样要付出惊人的代价，04 年底 PSP 的现货售价在北京一度被炒到 4980 元！好在当时"卫生委员"正在日本留学，但日本也因为抢购的热潮导致 PSP 全线脱销，不过"卫生委员"还是很认真的在网上找到了一家商铺，虽然这里普通版的价格已经接近当时的豪华版，但至少比国内还要便宜很多。于是，PSP 顺理成章的成为了我第一台第一时间拥有的主机！

05 年初，"卫生委员"回国，终于结束了三年多的异国爱情长跑的我们，义无反顾的告别的单身时代，我结婚了。

PSP 刚刚入手的那段时间，网上讨论最多得大概是关于 UMD 的破解问题，其实我对此已经不太关心了。因为我觉得但凡是有外带存储器的平台，各种破解软件的出现只是个时间问题。而在这段时间，我入手的游戏是"麻雀格斗俱乐部"和最不被人看好的"装甲核心"，但是后者却相当耐玩，那段时间不停的改装机体，网上互传纪录，交流心得，和日本的那些所谓达人的机体拼死相搏，以示爱国......似乎又找到了当年那种冲动的感觉；可随着 1.5 版本破解的一声炮响，"达人"再度为我们送来了取之不尽的游戏 ISO，再不用担心光头磨损，再也不必为应该购置哪款游戏翻烂游戏杂志......或者说得到的一切都要付出代价，他也带走了我刚刚找到的那份久已模糊的快乐......（以上言论曾经在'游戏皇帝'一帖中有所论述......）

05 年中旬，在上海出差，在街边闲游的时候偶然间心血来潮，IDS 入手。这是我第一款"行货"主机，按说同样值得纪念。当时之所以入手价位偏高而颜色单一的 IDS 而不选择 NDS，是因为 IDS 承诺每月推出一款中文游戏，可是没想到这么多年来我自己竟还是这样的天真，以至于相信这

样的鬼话！至今为止，IDS 上面的中文游戏屈指可数，一气之下，IDS 被我永远的刷成了 NDS，不是我不想选择"行货"，只是我觉得作为一个商家，诚信才是最重要的。

06 年，下一世代的主机再度呼之欲出……岁月就这样永无休止的交叠更替，而一幕幕似曾相识的过往，再度在时光的导演下隆重的上演而后华丽的谢幕……未来依旧是那么的缥缈和无可预知，而在这无尽的轮回之间，我的躯体已然慢慢老去，可我热爱游戏的心，永远年轻……

后记：

写到这里差不多该停笔了，不知不觉之间，键盘上洋洋洒洒已经罗列了几近 4 万字；从初识游戏直到现在，我感慨这颗热爱游戏的心灵不曾衰老，人间二十年，弹指一挥间；我把它作为一个人生的印记，在 A9 留下一个美丽的句点，我希望可以在 20 年以后，在这里继续"人生二十年"的续篇，到时候还希望大家多多支持啦！

最后，再次谢谢连载以来一直支持我的版主以及各位朋友！

世界和我，关于游戏世代的回忆碎片

mrworm

第一世代（1972~1976）

 1972 年，雅达利（Atari）公司发售了一种平台式大型游戏机“乒乓”（PONG），该游戏机风靡全美。同年，世界上第一台用“电视”玩的电子游戏诞生了，Magnavox Odyssey 是世界上第一台电视游戏机。

---我是分割线-------------------------------------

第一世代（1972~1976）

 1972 年，发达国家的科技日新月异，日本的经济发展震惊世界，伟大祖国的文革进度条刚刚读到 60%，虽然小 boss 林亲王自爆了，但大 boss 太祖依然健康着。还是毛头小伙的父亲正在辽北农村过着艰辛的插队生活，同是插队知青的母亲并不知道这一年世界上发明的“游戏机”对她未来的儿子将产生巨大的影响。

我的空间：http://hi.baidu.com/wsworm







第二世代（1976-1983）

1975 年，Atari 成立了一家 Cyan Engineering 公司，开始研发家用机游戏机。到了 1976 年底，Atari 创始人由于资金不足，以 2800 万美元将公司卖给了华纳，条件是让 Stella（开发代号）早点上市。到了 1977 年 10 月，Atari 2600 正式上市，整个过程主机共花掉了 1 亿美元的研发费用。

1977 年初 Atari 成立了软件研发部，专门开发主机的相关软件。但由于管理不善，到 1978 年末，生产的 80 万台主机只卖出了 55 万台。这直接导致 Atari 创始人 Bushnell 离开了 Atari。接任的 Ray Kassar 为 Atari 带来了现代化的管理手段，实施了一系列的市场宣传活动。1979 年 Atari 2600 成为最畅销的圣诞礼物，当年销量超过了 100 万台。

1982 年 Atari 2600 达到了颠峰，销量 800 万台，资产从 7500 万美元增长到 22 亿美元，占了华纳收入的一半。然后由于缺乏软件品质的管理，充斥市面的劣质游戏让 Atari 2600 的形象受损。1983 年，Atari 所称霸的第二世代结束。

--我是分割线--------------------------------------

第二世代（1976-1983）

1976 年，恋爱多年的父母回到了沈阳，分配工作、结婚，一切都是按部就班的生活。1979 年，我出生了，当时并没有什么白鹤飞升、蟒蛇绕梁、香气环体等等的异象出现，注定了今后我只能是个普通人。刚刚出生没几天，曾经是黄埔军校毕业、出生入死对日作战的爷爷终于被从 D 的劳改农场释放回家，服刑期为 23 年（1956~1979）。据父亲回忆，爷爷回家的那天，由于年代久远，竟然去敲邻居的的大门了（我家从 40 年代就一直住在那里，从未搬过家）。

从儿子刚出生自己就被抓走，到孙子出生被释放，人生巨大的起伏并未能击倒这位老人，爷爷抱着刚出生的我喜不自胜，直到 2000 年去世的时候，我的回忆里都是老人的慈祥、关爱和教诲，当然了基本上去游戏厅的零花钱也都是爷爷给的，这是后话了。

在其他国家紧锣密鼓开发着游戏娱乐市场的时候，俺们 D 也开了个大会，说不折腾了，好好搞生产，好好过日子吧！

慢慢的，老百姓发现能吃的、能用的东西开始多了，也有多余的时间想想娱乐的事情了。





第三世代（1983-1987）

1983 年，日本游戏市场处于混乱的无序的状态，仅这一年就有十几部主机在日本推出，不过这些游戏机的市场定位都是普通的电子玩具，多数都是直接从美国引进。于是任天堂公司开发了第三世代游戏机 FC 游戏机（Famicom，红白机，美国称 NES）。这款游戏机带来了先进的游戏开发理念和革命性游戏技术。使其成为电视游戏真正鼻祖。尤其是在中国地区，许多玩家就是因此而认识和喜欢上了游戏机。许多的游戏至今依然脍炙人口。在中国，仍然有许多地方生产这款游戏机和游戏。即使以现今的眼光来看，当时的游戏可玩性仍然很高。
FC 上市之后，SEGA（世嘉）同期的游戏机 SG-1000 被彻底压制。不过 FC 上市不久，由于首批 FC 的硬件设计存在可能导致当机的严重 bug。为了挽救任天堂的声誉，当时的任天堂社长山内溥决定回收主机，因此而损失了 15 亿日元。不过这起事件让任天堂树立了卓越的品牌形象，次年 FC 重新上市后于一年内卖出了 165 万台。FC 在美国的首卖更加成功。1985 年 10 月 NES 在纽约市率先上市，首发游戏共 15 款。到 1985 年底，NES 在纽约卖出了 5 万台。随后 NES 开始在美国全国上市，一年内卖出了 100 万台，让一度崩溃的美国家用机市场开始复苏。

---我是分割线--

第三世代（1983-1987）

80 年代了，慢慢的，自己长大了，8、9 岁的时候，各种顽皮孩子的事我都做过了，爬房顶、掏鸟蛋、偷人家种的玉米和水果，同时还学会了骑车、游泳、滑旱冰这 3 项男孩必会的本领。

旺盛的精力总要找个渠道发泄，家背后是一个国营铁路工人俱乐部，俗称二剧场，里面有个街机

游戏厅，投币 4 角钱一个，在当时市面上还有粮票的时代，无疑是天价了。所以我只能看，当时的游戏都是街机版的大蜜蜂、大金刚等很简单的游戏，只要能看到游戏的自动演示画面我就已经很满足了。

印象最深的游戏共有两个，一个是一款光枪游戏（很前卫啊），画面就是类似越战的场面，光枪架在屏幕前扫射，子弹有限，敌人不外乎是飞机、狙击手、特种兵之类的朝你开枪。另外一个是个打拳的游戏，似乎是少林寺有关的背景，可以在一层一层的房顶上下跳，一个按钮"跳"，另一个按钮"踢"，两个钮连按是飞脚，当时实在是没钱玩，可惜的是我实在想不起来都叫什么名字了。这应该是 1986 年前后的事情，所以大家不要猜的太离谱。

这也养成了一个习惯，就是因为投币太珍贵了，所以根本不舍得用来玩飞行射击类的游戏，所以养成了后来只玩动作类游戏的习惯，轻易不玩飞机的游戏，因为飞机的游戏 game over 的实在太快。

这期间，由于国内的消息非常的滞后，所以我并没有接触到一点家用机的信息，但是由于所在小学的一次调整给了我这样一个机会。

遥远的经典回忆——大金刚和大蜜蜂





第四世代（1987-1994）

1987 年，NEC 联合 Hudson 推出了 PC-Engine。这是第一台可加装 CD-ROM 的游戏机，引起日本游戏业对 PC-Engine 的高度注目。同年，SEGA 公司在日本推出 Mega Drive（MD，美国称 Genesis）。1989 年 1 月 9 日该主机在纽约和洛衫矶上市，建议零售价为 US$200。1989 年 9 月 15 日该主机在全美上市，售价为 190 美元。由于当时美国游戏市场已经基本被任天堂垄断，SEGA 决定开拓较高年龄层的新玩家族群，推出了大量以成年玩家为对象的游戏。

反观任天堂，1987 至 1988 年间，FC 丰厚的收入让任天堂对于开发次世代主机毫无兴趣。

然而，PC-Engine 和 MD 的市场占有率节节攀升迫使任天堂不得不开始投入 16 位主机 Super Famicom(SFC，超级红白机)的开发。SFC 在设计上最大的特点就是采用了两颗 GPU。

SFC 最初预定于 1989 年 7 月发售，其后数度延期。不过由于任天堂有大批游戏厂商(第三方)的支持，SFC 虽然姗姗来迟，却依然是日本玩家最关注的主机。在 SFC 发售之前，任天堂已经接到了 150 万台的订单。11 月 21 日当天，东京街头的各电器店充满了排队等候 SFC 的人群，很多家长为了能给孩子买部主机而翘班排队，庞大的人流甚至严重影响了东京的交通。1991 年 8 月 13 日，任天堂在美国推出了将 SFC 重新设计的 Super Nintendo Entertainment System(SNES)。可惜 SNES 的上市时间实在太晚，当时 MD 已经在美国建立了足够庞大的群众基础。SNES 发售第一年就被 MD 轻易击败。任天堂势力的削弱也为其后 PlayStation 轻易占领美国市场提供了契机。

SFC 上市后，SEGA 与任天堂的竞争进入白热化。1992 年，SEGA 得到了北美 55&的市场占有率；1993 年，SEGA 家用游戏机业务达到了空前绝后的顶峰，市场占有率高达 65％。

---我是分割线-------------------------------------

第四世代（1987-1994）

从这个年代开始，就要写的详细一些了，首先是玩过的游戏多了，其次是当时随着年龄的增长，记忆也变得清晰了。

这一年北京的事件刚刚平息，当然了，我只是个四年级的小屁孩。只要不株连九族，应该没我什么事，具体对事件的了解还是大学时慢慢了解的，我还是开心的过我的童年生活。

1989 年我所在的铁路小学调整了一下，由于人数不均衡，所以把我所在班级从一校整个搬迁到三校，幸运的我发现新学校门口有一个私人开的小游戏厅，里面是 3 台 FC 游戏机，可玩的游戏比较少，印象最深的是 3 个游戏：双截龙 2 代、坦克大战、超级马里奥。黑心老板变着法的骗钱，过一关要交 3 毛钱，玩得越好，钱交的越多。他以为小孩子好骗，其实很快我们几个同学就发现这样的游戏厅有很多，竞争有利于消费者这个道理我从小就明白了，游戏的价格迅速的降下来了，我们这些小玩家很开心。双截龙 2 代很快就被我通关了，坦克大战也通关了，这时候自己已经被游戏深深的吸引住了，晚上睡觉前基本上一直想着打法、战术之类的东西，很充实、很愉快。

第一批吸引我入行的游戏







巨大的馅饼从天而降，堂弟从亲戚那里借到一台游戏机，虽然只有 2 个游戏（兵蜂和 B 计划），但对我们而言是足够了，废寝忘食的攻关，不顾家长的呵斥，也许就在那时候起，父母心里开始觉得这个所谓"游戏机"的东西变成了一个洪水猛兽。

兵蜂 & B 计划





没过多久，二姨家给我的表弟也买了一台游戏机，牌子叫做"海天使"，其实就是 FC 的散装光盘机，因为游戏卡很贵，所以从头到尾只玩一盘卡带叫做 52 合一。其中包含了大量的经典游戏：冒险岛、沙罗曼蛇、七宝奇谋、超级马里奥、淘金者、马戏团、坦克大战、大金刚、水管 1 代、成龙踢馆、影子传说等等，52 个游戏我现在还能记住 80%。翻来覆去的玩，翻来覆去的玩，几乎所有的游戏都被我们哥俩通关了。

二姨是个很开朗的人，和我们小孩子同乐，她也是个很聪明的人，据说平时和邻居打麻将几乎不输，是我所认识的游戏水平最高的大人。2003 年以后我甚至想教她学习魔兽争霸 1v1。不幸的噩耗传来，2006 年，在人行道上散步的二姨被一辆醉驾的轿车撞倒在地，永远的离开了我们！在殡仪馆，我握着她冰冷的手，心里暗暗发誓一定要替她照顾好表弟。明年表弟要结婚了，我准备送他一台 wii，把他从网游的垃圾堆里重新吸引出来。世事难料啊！几代任天堂的主机之后，我和亲人却已天人永隔了。



进入了 90 年，很多同学都买了 FC，这期间我也接触了大量的游戏，魂斗罗 1、2 代，赤色要塞、绿色兵团等很普及的游戏早已通关，洛克人、王子外传（后来才知道属于恶魔城系列）这些当时比较冷门的游戏我也到头了，这是我第一次接触到比较复杂的游戏，这类游戏都是每过一关能够学习到被打倒 boss 的技能，然后与其他 boss 相克制，这种感觉当时很惊艳，唯一的缺点就是不能存

盘，当时甚至没有存盘这个概念，都是开机就必须到头才罢休。

魂斗罗 1 代



赤色要塞



洛克人



王子外传



1991 年，当年的游戏小屁孩快小学毕业了，兜里有了点儿零花钱，突然发现街头巷尾的 FC 游戏厅都不见了，取而代之的是真正的街机。于是我又开始转移目标，进入到当时被老师家长们定义为坏孩子窝点的街机游戏厅。

这个期间主要的攻关项目是双截龙 1、2、3、4 代，战斧 1、2 代，我全能轻松通关（后来才慢慢知道，所谓的双截龙 4 代其实叫死亡游戏，战斧 2 代真名叫"斧王"），这些只是初步的加深了我对游戏的热爱。另外说一下，其实我从小还真就是个好学生，除了调皮以外，学习方面老师、家长都是认可的，所以玩游戏开发智力这个说法我是很认同，比如说马里奥中对时间差的把握，火焰纹章中策略的思考，街霸中对对手心里的揣摩等等，当然了这些也都是自己长大以后经过思考得出的结论。当时还是觉得好玩而已，这才是真正的寓教于乐！

双截龙 1 代



双截龙 2 代



战斧



斧王



1991 年 9 月，欢乐的小学时光结束了，我当时正赶上按学区划分初中，分到了不错的初中。父母开始告诫我：初中一定要好好学习，不然一步跟不上，步步跟不上了。很遗憾，正好是青春期的叛逆阶段到了，这种教导根本不入耳。更何况我发现了自从接触游戏以来的最令人震惊的——街头霸王 Street Fighter（当时玩的版本为街霸 2 代，8 人的那个），这是我第一次接触能够人人对抗的游戏，一口气玩了整整两年。至少在当时我家附近的十几个游戏厅里，基本没有人能够赢我，当时在南京街上的一个比较大的游戏厅里我一口气打掉 37 个对手，还引起了一阵小小的骚动。甚至发展到我和别人 VS 的时候，我故意在第一局剩下一点点血量才击败他，第二局故意输，第三局同样剩下一点点血量才击败他，为的就是让他觉得我俩水平差不多，吸引他继续投币玩（比较欠扁）。游戏中的 8 个人，只有苏联大汉我不会用，其他的各位选手我用的都不错。关于街霸的战术思考甚至延续到梦里，一次被一个外来的高手用 Ken 的变向飞脚给打得很惨（就是从头上很霸道的跳过，让你在防御时候总是反向），回家躺在床上琢磨了一晚上，第二天又跑去切磋，思考的战术一实践，就将他力斩于马下。

说到这里，不得不提一下我眼中的游戏厅暴力，很多人都是和我玩街霸输不起进而变成了真人街霸，游戏里打不过我，就把我拎到游戏厅外面打几下以泄愤。其实现在想想游戏厅暴力和校园暴力一样，以大欺小，上不了台面。都是大孩子欺负小孩子，毕竟孩子们年龄上相差 1、2 岁，体格上的差异就非常大。因此以大欺小成为了很多所谓的打架高手的"战绩"。就好像是中国足球，从国少就开始以大打小，国青、国奥都是这样，成绩看似很好，等到了真正要公平竞争的成人比赛的时候，就彻底的崩盘了，毕竟你不能用 40 岁的球员上吧！上述的两种暴力也是如此，我早上了一年学，所以体格上一直都是比同学弱很多，经常受欺负。前几天参加婚礼看到一个从前经常欺负我的"大个"同学，现在竟然变得瘦小干枯，还比我矮了一大截 (本人现在 179cm，80kg，在东北人里还算中等)，不知道他是否还记得当年殴打我的英姿？或者说大家都完成身体发育了，可以公平的切磋一下了（哈哈！）。这里奉劝一句，身体暴力是最低等的解决问题的方式，特别是学生时代的以

大欺小的暴力，更是不光彩之极！

游戏街霸





真人街霸



回到我的回忆轨道上来，初一我的学习成绩一般般，班级十几名左右吧，初二学期开始，50 人的班级我的学习成绩排在 30 多名，父母很着急，他们就认为是游戏害了我（是不是和现在主流媒体和砖家对待网络和游戏的观点完全一样？！），其实砖家们根本不了解青少年的心里状态，抑或是砖家们也都很健忘？把他们年轻时候的心理状态忘得一干二净了？其实当时自己最主要的原因是我比同学们小了一岁，当很多同学在心理上成熟了以后，开始真正的用功学习了，而我还是一个懵懂的小孩子呢！很及时，在初二升初三的考试前夕，我突然醒了过来，最后的一年，我自觉合理的安排学习、游戏和体育锻炼，成绩就再也没掉出过前五名，体育加试的项目提高的也很惊人，引体向上从 0 个提高到 20 个（10 个满分），1500 米从 7 分钟提高到 5 分 20 秒（5 分 38 秒满分）。身高也长了十多厘米，体育加试不但全满分，而且我的足球水平也突飞猛进，毕竟踢球不光靠身体，更重要的是要用脑子的，可惜只有中国足协不懂这个道理。

德智体全面发展，游戏当然也不能耽误了，92、93 年前后，街机游戏厅更新了很多游戏，名将、圆桌武士、快打旋风、三国志 2 代等等，在街霸的闲暇时间里，上述这些经典游戏我都通关了。总说通关了怕没人信，讲讲吧，高手一看就能明白。比如名将里小刀客的"下、前+刀"是一个实用但冷门的招数！圆桌武士里"防御反击"是最基本的，另外金发刀客的小飞脚、胡子宝剑的挑剑、大餐盘砍出 1up、2up（来源于 180 金或 240 金的财宝）高手们是不会忘记的；快打旋风里面红白二人在墙上可以反弹的飞脚、不断吸血的"摆拳"；三国志里面的取过关 boss 首级——打到最后一点血时用下、上+拳，有几个特殊 boss 设定不能取首级，另外三国志 2 代里我单打时特别喜欢用黄忠，这个比较另类吧！只要细心玩过上述游戏的玩家一看就能明白我的意思。

四人同时作战的名将



防御反击是最基础的技能



一个投币能玩 2 个小时的快打旋风



伴随我中考的三国志，较血腥



中考结束后的一天，没心没肺的我回家推开门一看，父母正在数钱呢。老爸说，家里给你拿四千元出来，也许能上自费的省重点。答曰："干吗？！我刚查的分，高出省重点分数线一大截呢！交什么钱？怀疑我们游戏高手的智商啊！"老爸老妈目瞪口呆，没想到儿子真的给他们争了口气，我也彻底洗刷掉了玩物丧志的阴影！

销魂的 1994 年暑假，目送忧伤的巴乔远去后，我开始了高中的生活。



第五世代（1994-1997）

1992 年，当 3DO 研发其 32 位主机时，SEGA 成立了"Giga-Drive"研发项目。由于是双 CPU 结构，其 3D 机能达到了《VR 战士》对应的 Model 1 基板的 1.5～2 倍。SEGA 将该主机定名为"SEGA Saturn (SS，土星)"—太阳系的第六颗行星，代表 SEGA 的第六部主机。在主机发售前一个月，首批 20 万台 SS 几乎已经被全部预订一空，首发当日 15 万台主机迅速售罄。

1993 年，任天堂和 Sony 开始合作研发次时代主机，然而在研发期间，任天堂和 Sony 在游戏的储存媒体上发生了严重冲突，Sony 提出应该用 CD 光盘来做游戏的储存媒体，因为光盘储存容量大，成本低，方便轻巧，而任天堂坚持使用卡带，认为卡带读取速度更快。双方争执很大，最后，任天堂单方面终止了合作。这无疑激怒了 Sony，为了不让成型的产品付诸东流，Sony 决定独自将"PlayStation 计划"进行下去，Sony 可能也没有想到，这个决定将会改变整个家用游戏机的发展进程。

1994 年 12 月 3 日，伴随着"いちーにーさん、すべでのゲームは　ここにいる！"（1、2、3，所有游戏在这里集合！）的经典广告语，PlayStation(PS)正式发售。秋叶原等地出现了数百人排队购买的浩大场面，首批出货的 10 万台在中午前被抢购一空，甚至连 Sony 社长大贺典雄的孙子都不得不空手而归。在两大重量级游戏厂商 Square 与 Enix 宣布将携巨作《Final FantasyVII》与《Dragon Quest VII》离开任天堂，投奔 PS 后，引起日本游戏界的骨牌效应，众多知名游戏软件厂商纷纷加盟，PS 主机上开始逐渐呈现出百花齐放的局面，

1996 年 6 月 23 日，Nintendo 64（任天堂 64，简称 N64）虽然比 SS 和 PS 晚了一年半在日本上市，但是有着雄厚根基的任天堂依然得到了玩家的广泛支持，N64 在日本的首卖规模比 PS 和 SS 强大得多，首批 50 万台主机只用了 10 天时间就已售罄。1996 年 9 月 30 日，N64 在北美上市后同样大获成功。人们对于在游戏机市场上垄断了十年的任天堂依然信心十足，N64 似乎比 PS 和 SS 更受欢迎。

然后由于 N64 采用卡带为媒体，让所有第三方游戏制造商大失所望。N64 的卡带制造成本高达 25 美元，而 CD 只要 10 美分，因此 N64 的游戏售价一般比 PS 高 20～25 美元。也因此 N64 是历史上游戏种类最少的主流游戏机，其发售之后的好几个月内一直缺乏软件支持，而 PS 和 SS 却有着空前强大的游戏阵容。N64 首发的强劲很快被《生化危机》（生化危机）等大作牢牢压制。由始至终，N64 基本上都是任天堂只身作秀的舞台。

1994 年底，SEGA Saturn 在日本总共卖出了 50 万台，销售成绩超过了同一时期的 PlayStation。1995 年 5 月 7 日，Sony 与 SEGA 同时宣布 PS 和 SS 销量超过 100 万台，两大 32 位主机的竞争进入白热化状态。

然而在美国市场，SEGA 却没有继承 MD 的市场优势。美版 SS 的价格比 PS 高 100 美元，实际性能却不及 PS。1995 年 SEGA 与 Sony 狂打价格战，SEGA 以微弱的优势领先，然而 SS 的造价比 PS 高，到了 1996 年之后，SEGA 再也无法承受巨大的成本压力，SS 在美国和日本全线溃败，代表了 PlayStation 的胜出。

--我是分割线--------------------------------------

第五世代（1994-1997）

1994 年，高中的生活开始了。

其实我的高中生活并没有传说中的黑色、疲劳、恐怖，反而是非常的多姿多彩。游戏、足球、学

习全面发展，高中的同学们素质很高，三年没有打架斗殴的，连吵架的都没有，大家都在充实的生活着，对我而言再加上一个游戏。

幸运总是伴随着我，同学里有个游戏发烧友，拥有一台 SFC+磁碟机，我有幸感受到了科技的进步。龙珠的武斗传、效果很棒的飞行游戏——银河风暴、SFC 四国战机、SFC 的魂斗罗还有从前的街机游戏都可以玩，最受同学们追捧的就是实况足球 1 代，每次周末同学聚会大家乐不思蜀的对战，今天想起还是非常的热血澎湃。

毕竟是高中啊，还是要按部就班考大学的，到了高二升入高三的最后一刻，自己又开始故技重施，迟来的努力让我的学习成绩提高了很多，最后的冲刺阶段在高手如云的高中也挤进了前十名，虽然高考前一个月过早的放松导致考得不甚理想，但对比自己老婆（97 年湖北高考，襄樊四中）的黑色高中，也应该知足了。

1997 年开始，我独自在青岛，开始了大学生活。

sfc+ 磁碟机



龙珠超武斗传



难度颇高的 sfc 魂斗罗



最受欢迎的实况足球 1 代

（巴乔在带球）



第六世代（1997-2004）

由于主机设计的缺陷，SEGA Saturn 在第五世代与 PlayStation 的竞争中吃了大亏。所以在开发下一代主机时，当时 SEGA 的社长中山隼雄决定外聘 IBM 的高级工程师在美国成立了一个单独的开发组，而日本方面由佐藤秀树率领团队同时进行主机设计，1997 年 7 月，SEGA 高层决定采用日本组的方案，并定名为 Dreamcast(DC)—梦(Dream)与传播(Broadcast)的合成词。意思是将梦传播给玩家。

DC 在发售之前，SEGA 已经拿到了 50 万台的订单，然而 SEGA 的生产合作伙伴 NEC 却碰上了严重的生产问题。由于图形芯片的生产速度跟不上，DC 在日本的首批出货只有 15 万台。

1999 年 9 月 9 日，DC 在美国上市，获得了巨大的成功，当天就卖出了 22.5 万台。

而 Sony 见到 Dreamcast 的来势汹汹与强大的运算能力后，不得不立刻宣布将推出 PlayStation 2(PS2)，并提早公开 PlayStation 2 的展示画面。2000 年初，PS2 的网上预约正式开始，然而令人始料未及的是，网站竟然在开始的 1 分钟内接到了 10 万多份的订单。服务器不堪重负，当场瘫痪。狂热的预约活动一直持续到 2 月底，共有 38 万份 PS2 被订了出去。

2000 年 3 月 4 日，PS2 的发售引起了新一轮的抢购热潮。东京秋叶原电器街甚至出现了 5000 余人的长队，排在队首的几人则在四天前就已经搭好了帐篷，狂热度令人叹为观止。最后 Sony 再次创造了业界的神话：三天内 PS2 总计销量达到了 98 万台，成为有史以来销量速度最快的电视游戏主机。PS2 在日本地区的首发出货量为 115 万台，超过了当年的初代 PS 主机。但由于市场需求量极为庞大，最终还是出现了供不应求的现象，价格炒作现象也开始在 eBay 等拍卖网站上蔓延，许多 PS2 被以数倍于官方零售价的价格拍卖，即便如此，照价买单的玩家依然大有人在。

1999 年 3 月 3 日，在 Sony 公开 PS2 的第二天，任天堂与松下(Panasonic)共同召开记者招待会，宣布了新一代游戏机 Nintendo GameCube(NGC)的开发，并宣布其性能规格将会在 PS2 之上。然后 NGC 的首发游戏阵容太过薄弱，NGC 首批出货共有 45 万台，而首周之内只卖出了 30 万台，与其他主机普遍存在的缺货现象形成了鲜明对比。

NGC 的仓促上阵不仅没有起到压制 PS2 的作用，反而让任天堂陷入进退两难的境地。NGC 的美版首发又很不幸地遇到了 Xbox 这个强劲的对手，结果其在北美的首批销量为 46.9 万台，比 Xbox 少了将近 10 万台。游戏阵容薄弱，这是 NGC 从发售日起就从未跳脱的窘境。在 Xbox 的《Halo 2》发售后，NGC 在欧美被 Xbox 远远抛在了身后。

2001 年 11 月 15 日，微软发布了 Xbox 游戏主机。虽然 Xbox 在美国上市时，PS2 的全球销量已经突破了 2000 万台，然而来势汹汹的 Xbox 依然令人畏惧。微软在纽约和旧金山举办了盛大的 Xbox 午夜首卖活动，比尔盖兹亲临纽约时代广场，并将第一部 Xbox 递给期待已久的玩家。

不过，相对于 Xbox 强大的硬件性能而言，299 美元这低廉的售价在当时而言简直与恶性倾销无异。以这样的价位销售，每卖一台 Xbox，微软将会亏 125 美元。事实也确实如此，虽然现在全球销量两千万台的 Xbox 已经稳稳坐上了第二销售量宝座，但这些年来微软在硬件上每年 10 亿美元的蒸发式挥霍实在有些惊人，不过比尔盖兹说：‟第一代就像一局游戏，如果你玩得好，那么到最后他会说：‵你可以再玩一遍了。′″

截至 1999 年 2 月，Dreamcast 在日本的总销量为 90 万台，未能达到当初预计的 100 万台。其后在《Final Fantasy VII》等 PS 大作的冲击下，缺乏软件支持的 DC 开始呈现颓势。进入 2000 年，随着 PS2 的上市，DC 在日本和美国全面溃退。2001 年 3 月，SEGA 宣布 DC 停产，并彻底退出主机市场。

到这里，Sony 的游戏帝国已经成形，Sony 也从游戏的门外汉摇身一变成了电视游戏界最大的赢家。虽然在 2001 年微软的突然杀出和任天堂的蓄力反击为市场的走向带来了一些变量，截至目前为止，PS2 已经在全球卖出了一亿台以上。

---我是分割线-------------------------------------

第六世代（1997-2004）

这个世代对我而言，轨迹偏离了游戏主机，转而集中到了 PC 游戏上。可以分成 3 部分：伟大的星际争霸、伟大的魔兽争霸、各种其他的游戏。

1997 年开始的大学生活，身边开始普遍的出现了电脑，随之而来的就是 PC 游戏进入我的视野。最早接触的 PC 游戏是微软的帝国时代 1 代，非常清楚的记得：第一次看见帝国时代精美的画面给我带来的震撼，繁忙的工人们在努力地打猎、耕田、采集；士兵们在行进、奋勇的作战直至血染沙场；宏伟的古代建筑；震撼的背景音乐；从此一发不可收拾的迷上了 PC 游戏。

生化危机 2——惊悚的感觉竟然让 3 个男生晚上不敢上厕所；
古墓丽影 3——让我知道了世界上还有游戏攻略的存在；
百战天虫 ——至今我所有的注册名都叫 mrworm 或 wsworm，甚至经常被认为是蠕虫病毒而发不出邮件；
仙剑奇侠传——带给我游戏里的第一次感动；
三角洲 1 ——感谢这款游戏在星际的闲暇里带给我的快乐；
盟军敢死队——听到背后有人打招呼叫"嗨！"就想去 load。

帝国时代出现



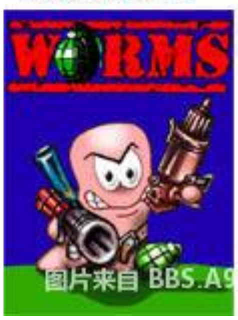
生化危机，恐怖吗？



不看攻略不行啊



可爱的虫子们



感动！感动！



星际闲暇换换脑子



1998 年的一天，同学大斌向我推荐了一款叫做星际争霸的游戏，据说和帝国时代差不多是一个类型的，我一看画面黑乎乎的，便立刻开始怀疑大斌的审美观了。大斌很热情的给我示范了一下打法，一下子就把我吸引住了。完全不同的 3 种族，对战起来竟然惊人的平衡，绝不会因为你选择了哪一个种族偏弱而导致你的失败。

很多人不喜欢虫族，最主要的原因是虫族的音效做得非常棒，那种粘糊糊的感觉刚开始听是有些受不了，用心的玩进去之后，特别能感觉到虫族那种为生存而战的本能，很心酸也很感动。我有一个习惯，就是喜欢了解游戏的背景故事，于是把星际争霸和母巢之战的所有战役打通了好几遍，当时没有中文版的情况下，只好自己守着英语辞典一边查一边玩，经典的剧情让人无法忘怀，当神族英雄 Tassadar 与敌人同归于尽的一刻，黑夜里的我禁不住潸然泪下。

很快我的星际水平超过了许多先行者们，但是以现在的眼光来看，当时我们都是井底之蛙，还在以

对战电脑为乐趣，最需要的是与外界玩家们的交流，机会终于来了，我和同学当时正在飘飘然的时候（因为当时我们已经能独立对战 2 家电脑了--很可笑吧），校外电脑房里来了 2 个陌生的玩家，2v2 对战开始，我同学被迅速的推平了，自己一看形势不妙，立刻人族龟缩——地堡+坦克，至少我认为是不可能被击破的，之后我看到了漫天的宿主空投下来 200 人口的刺蛇，之后我就真正理解"井底之蛙"的含义了。

经过这次教训，我们开始 1v1 联机对战，尽可能的搜集一些新打法、新战术。还在当时非常简陋的网络上对战（还记得==AG==战队吗？那是我们的强劲对手），大家水平提高都很快，还迅速的分出了实力上的档次，在这种顶尖的脑力较量中，没有任何投机取巧的余地，对人的头脑、心理、操作都是严峻的考验，很幸运我通过了考验，成为了学校里有名的高手。当时我所在的大学在扩招前有七千多人，只有 1 个同学能和我水平相当，于是我被同学们誉为"战神"（^_^），还借机抱得美人归。6 年之后的 2005 年 9 月，我才把这个称号让给了奎爷，让 SONY 发点小财吧！

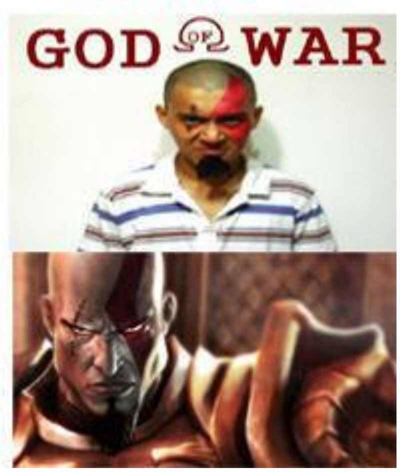
[小插曲]：99 年到 00 年前后，每次放假回沈阳都和表哥一起去"星际灭吧行动"，一会出现在东北大学门口，一会出现在辽宁大学门口，飘忽不定的游荡在沈阳市的东西南北各大高校网吧之间，进门就高声问："有人切磋星际么？"，然后灭掉对方后扬长而去，打车直奔下一个网吧，气焰十分的嚣张。十年之后，我把自己的网名改为"戒之在斗"，以反思自己曾经的年轻气盛。

2001 年，顺利的大学毕业了，我来到了南方的画圈城市开始了工作。

新的开始



我的接班人——奎爷



悲壮的剧情



学生时代，有闲没钱；工作了，有点钱但没时间了，给自己配了台新电脑，本着雷锋同志的"钉子精神"，还是业余时间拿下了一些游戏：分裂细胞 1、使命的召唤 1、鬼武者 3、模拟人生 2、甚至一些 H-game 如尾行 3、电车之狼 R 等等。个人认为比较好的有：分裂细胞和使命的召唤，分裂细胞我前后玩了不下 20 遍，在没有汉化版的情况下，把所有的情节都搞清楚了。那种偷偷摸摸的潜入，剧情还把中国卷入进去了，感觉非常棒，可以这么说，我接触过的动作类游戏里面，最好玩

的首推塞尔达，然后就是分裂细胞 1。后来育碧公司似乎转移到了上海，做东西就开始有顾虑了，出的 2 代还凑合，3 代玩着就很无聊了，看来电影、游戏都是一样，续集永远赶不上第一部（任社大作除外）！

使命的召唤刚出的时候让我感到非常的震撼，特意去买了一个正版来表示支持，宏大的战争场面，真实的展现二战时的作战场景，让人感慨万千，自己禁不住结合了魔兽争霸与二战，写了一篇叫《发生在 50 年前的一局魔兽录像》的搞怪文章，2004 年 5 月发在了 replays.net 论坛里，后来还被广为流传，这是让我始料不及的事。

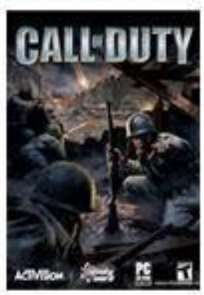
鬼武者 3——其实玩过之后有"见面不如闻名"的感觉，后来的战神系列也给我这种感觉，玩了 2、3 遍之后没有一点欣喜的感觉，只有淡淡的失落，也许这种"大作"并不适合我。

提起《尾行》这类的 H-game，虚伪的卫道士们又要跳出来嚷嚷了。其实食色性也，当代的国人们总是被虚伪的统治者引导得羞于谈论这些。满街的洗头洗脚洗浴，小姐老鸨们都是被 Police 放养的羊一般，人尽皆知的事情还是捂着盖着的，就不能光明正大的划分出红灯区来？古时候有经典的春宫画、金瓶梅能流传下来，难道我们只能给后代留下《青少年生理卫生》和《新婚卫生必读》了！扯得有点远，《尾行 3》共有 5 个故事，每个故事都能分出善与恶两个结局，我打通了所有结局之后突然领悟到其实游戏明明是在引导人向善的，有对比才更能理解恶的变态，反正我是这样理解的，我儿子都 3 岁了，玩个 H-game 这点破事儿警察叔叔你就给我点儿自由吧！

接下来的 2003 年，开始了我的魔兽争霸历程。

比较不错的分裂细胞和使命召唤





平淡如水的鬼武者 3



卫道士们的祭品





2003 年的一天，我在深圳华强北闲逛，突然发现买散装光盘游戏店里有个绿色大饼子脸的游戏海报，也叫什么争霸的，竟然是暴雪出的，闲来无事买来，回到家里安装还特别费劲，是那种黑屏解

压安装，一次要 1 个多小时。进入游戏界面，幽暗的背景下的一个凄婉的古战场画面，不禁让人想起了李华的《吊古战场文》："此古战场也。长覆三军；往往鬼哭，天阴则闻。"（可能很多现在打魔兽的朋友还没看过"混乱之治"的标题画面呢，我建议回去看看，还可以顺便再把战役通关一次）。

因为从来没玩过，摸不到头绪，于是就从战役开始一点点学习，发现战役竟然是一个教学的过程，当游戏开始时，我竟然被游戏画面和音乐震撼的不敢操作先知往前走了。堕落的阿尔萨斯（还有他可怜的老爸），被感情纠葛玩弄的尤迪安，强大的阿克蒙德等等的人物剧情都非常的完美。战役通关后，就一发不可收拾的喜欢上了这款游戏。

紧接着，资料片冰封王座出来了，本着我一贯对暴雪的支持，就去买了一套正版的《混乱之治+冰封王座》，安装、输入 CDKEY，进入，发现竟然可以上战网（battle.net）了，当时我用的是深圳的 e 家宽，连接战网的速度非常好，于是在水平很低的情况下，开始和各国玩家一起切磋，最遗憾的就是从一开始就和星际争霸时代不一样了，再也没有了身边的同学们一起游戏、一起进步，一直到现在，我都是一个没有组织的人在游戏中自己找乐。胡乱的打了一段时间，开始学会看高手的录像，当时还是魔兽的早期阶段，Showtime、Kua、Jackson 等人的时代，在 replays.net 经常看到 MBC 的一些比赛，慢慢的，出现了几个韩国的新人，Sweet 和 Moon 就是那时候被我记住的，他们那时还是很青涩的毛头小伙呢！但是水平可不青涩了，Sweet 的瞬间爆发力，Moon 的飘逸灵动都给我留下了难忘的印象。

2004 年初，为了躲避阿扁再次当选而引起的导弹大战（^_^），我瞬间移动回到了沈阳工作，网络很差，从此不能再上战网了，开始在浩方厮混，毕竟不是学生时代了，只能在不多的时间里消遣娱乐一下。2004 年 WCG 的 8da.2k 很遗憾的获得亚军，之后又带着猥琐的笑容在 cctv 说："我想读书！"同时国内也冒出来一个叫 Sky 的新 ID（全称叫 Yolin.Sky 吧），打法很霸道，压制性非常强，和一般的人族慢吞吞的开矿，摆阵型，拼操作的风格完全不同，当然了，他那时的水平距离一流高手还有一段距离，他去韩国参加第一届 WEG 的首场比赛就被 Zacard 灭得很惨，我还是记忆犹新，不过最后成绩还行，第三名。后来他的成绩不用我说，人尽皆知，Sky 成神了，高兴过后，我的生活还得继续，大学抱回的美人变成了老婆，结婚、生子，伺候月子。我还是抽空抱着娱乐的心态在对战，写点儿小文章博得众网友一笑什么的。

2006 年底，我换了份工作，命运之手又把我从已经偏离的轨道拉回的游戏主机的世界里。

至今未平衡的四种族



曾经的战网 battle.net



Sweet



Moon



国人的骄傲 Sky



第七世代（2006----至今）

Xbox 虽然是销售量仅次于 PS2 的游戏机，但是其实有八成都是来自于欧美玩家的支持，在日本等亚洲地区的销售则是一片惨淡，原因很明显：Xbox 一直以来都是由美系风格的游戏所主导，在日本当然吃不开。另外，Xbox 乌黑庞大的外型实在是得不到日本或是其他亚洲国家的喜爱。因此，微软在研发新的次世代主机时，除了请来美术设计师打造出较第一代 Xbox 优美甚多的流线洁白外型外，也力邀日系游戏厂商在新一代的 Xbox 上开发游戏。

2005 年 11 月 22 日，微软在美国推出了 Xbox 360 游戏机，第七世代战争的帷幕由 Xbox 360 率先掀起。在这领先其它次世代游戏机发行的一年中，Xbox360 成功的占有大量的游戏机市场。但是 Xbox360 领先的销量不只是因为比别台游戏机早发行，较第六世代大幅进步的高画质游戏画面也是吸引玩家购买的主因。另外，从第一代 Xbox 就开始的 Xbox Live 在线服务也是 Xbox 360 的最大卖点。玩家除了可以跟第一代的 Xbox 一样从游戏机连上互联网与其他玩家进行游戏的在线对战，到了 Xbox360 还可以从在线卖场下载游戏试玩版、小游戏、电影或电视影片来欣赏。这一些因素使得 Xbox 360 比第一代 Xbox 更受到玩家的欢迎。

但是从第五世代以来称霸游戏机界达十年的 Sony 可就没有那么顺遂了。2005 年 5 月，Sony 正式发表 PlayStation 3(PS3)，并在 E3 展上展出，同时宣布将在 2006 年春天发售。不过在接近发售日时，却由于 Blu-ray 蓝光光盘与 HDMI 的规格制定问题，重新宣布发售日期延后到 2006 年 11 月。2006 年 11 月 11 日，Sony 终于推出了 PlayStation 3 游戏机。一开始 PS3 气势如虹，日本首批的 10 万台以及北美的 40 万台立刻被抢购一空，在北美还发生排队购买 PS3 而推挤受伤以及持枪抢劫 PS3 的事件。不过由于 PS3 主打的是家庭多媒体游戏机平台，使用的 Cell 处理器以及为了高画质影音需求而使用的 Blu-ray Disc 的成本都非常高昂，所以功能虽然堪称是所有主机中最丰富者，但售价也是第世代的游戏机中最高者。

而 PS3 的销售热况在没多久后就被晚 PS3 几天发售的 Wii 给吹熄了。任天堂刚开始对这台发售后

引发全球轰动的体感式游戏机非常低调。2005 的 E3 展，任天堂首次公布了代号为“Revolution”的次世代主机计划，并展示了创新的体感操作方式，惊艳全场。2006 年 4 月 27 日任天堂宣布新主机将订名为“Wii”过不久，任天堂在 E3 展上完整的展示了 Wii 的主机及操作，同时开放试玩，引起全世界的玩家及媒体的高度注目。2006 年 11 月 19 日，任天堂在美国率先推出了 Wii 游戏机，引发了比 PS3 更热烈且更长久的抢购热潮。Wii 的硬件性能比 Xbox 360 及 PS3 弱上许多，但成本是三个之中最低的。而 Wii 最大的优势在于它独特的动作感应控制器 Wii Remote，Wii 能识别出使用 Wii Remote 的玩家所做出的动作，创造了一种全新的游戏方式。而 Wii 的这种全新的体感操作使得很多非传统玩家（女性和中老年人）都开始游玩游戏机，让任天堂开创了全新的市场。

--我是分割线--------------------------------------

第七世代（2006----至今）

2006 年底，我换了份工作，一次与老总出差去广西南宁，在飞机上无聊的我用笔记本电脑玩 FC 模拟器的《淘金者》打发时间，突然看见老总神秘的一笑，继而掏出一个黑色的游戏掌机开始玩一款叫做《马赫》的飞行游戏，画面很赞。后来才知道这个东西叫做 PSP，是 SONY 最新的游戏掌机，我决定立刻去买一台。

由于我脱离主机有一段时间了，所以对家用机和掌机的市场动态十分的模糊，于是上网去查了一下相关的信息，了解到市面上有两款掌机在竞争，分别是 SONY 的 PSP 和任天堂的 NDSL，百度了一下 2 款掌机的评价，对比了全球的销量，明白了：纯玩游戏的买 N，想看电影和炫耀的买 P，于是我立刻去买了台 NDSL（粉色，男人拿在手里很变态）。机器入手后，玩得爱不释手。

最大的苦恼就是好的游戏实在太多，玩不过来，目前为止没有任何迹象表明我将会有一点点厌烦的感觉。每天固定的游戏时间有：上下班的坐车时间必须玩（有座），睡觉前必须玩，出去见客户等候时也会用它来打发时间。

依照时间顺序我通关的游戏有：超级马里奥兄弟、迷失蔚蓝 1&2、恶魔城（苍月）、勇者斗恶龙 4、逆转裁判 3&4、魂斗罗 4、最终幻想 3、火焰纹章（通关 5 遍）、口袋妖怪珍珠、虚伪的轮舞曲、双重记忆、纳米漂移。另外马里奥赛车、触摸瓦里奥、脑白金、三国志大战 DS、三国志大战《天》也是常驻游戏。

不得不提一下《三国志大战》这款游戏，这是一款在日本最火爆的街机游戏，DS 上有移植版本。其实作为暴雪公司的真实粉丝，我曾经以为即时战略类游戏无出其右者，终于有一天，我发现这个看法是不准确的，因为在国内毕竟玩家们以 PSP 和 PC 为主，就想当然的认为暴雪的游戏是最高的水平了。目前我个人认为，三国志大战（可惜街机版目前国内只有上海有）是能够和星际、魔兽平起平坐的游戏，而且它还有一个巨大的优势即：游戏的文化背景为纯中国式的，反而是日本人看到游戏中的曹操、刘备、荆州、洛阳等人名地名，甚至连环计、美人计等等还要用平假名来标注读音，很惨！

关于《口袋妖怪》和《勇者斗恶龙》这两款游戏，我是久闻其名了。可是当第一次进入游戏时的感觉都是觉得画面太幼稚了吧！结果却是玩进去，就再也出不来了，实在是太好玩了，为什么让我玩到这么好的游戏，如果以后我玩不到了可怎么办啊！



2007 年的 6 月份，我买回了 Wii，也算是进入了体感时代，全家同乐的感觉真的不错，有父母最喜欢的《Wii sports 网球》，用《Wii sports 保龄球》来和老婆决定谁下楼买菜，还有我 3 岁的儿子非常喜欢玩的《马里奥赛车 Wii》。我对电视台未来的命运十分的悲观，因为只要一开电视，儿子立刻会问："爸爸，你要玩什么？"而不是"爸爸，你要看什么？"
搞笑的《手舞足蹈瓦里奥》、永远经典的《马里奥银河》、带给人恬静感受的潜水游戏《永恒蔚蓝》、很特别的格斗游戏《死神－白刃轮舞曲》、血腥暴力的《疯狂世界》、精彩的射击游戏《管道》等等，与ＮＤＳＬ相同的苦恼就是好游戏实在太多，根本玩不过来。
画面党们总是拿机能说事，我只能感慨他们不知道ＮＧＣ和ＰＳ２的故事。还有人说 Wii 是给非核心玩家娱乐用的，我觉得自己还算是核心玩家，我认为 Wii 平台上的《塞尔达传说-黄昏公主》、《火焰纹章-晓之女神》等大作都具有极高的游戏性，绝不是图个热闹的非核心玩家能够玩明白的，在此给任社正个名。
《塞尔达传说-黄昏公主》这款游戏在我玩过的所有游戏里面排名第一位！在此强烈推荐给大家，况且如今汉化版已经出来了，更是值得一玩了！
《火焰纹章-晓之女神》目前为止我打了 2 遍，光只是剧情文字就是一篇精彩的长篇小说，真希望国内电影电视剧的弱智编剧们能够好好去学习一下，不要总是厚颜无耻的说人家精心制作的作品是"精神鸦片"！



开创时代的 Wii sports



永恒蔚蓝



马里奥银河



别以为 Wii 上没有血腥的



塞尔达黄昏公主



火纹晓之女神

其实要想玩到真正的好游戏，必须绕开 ZF 的文化封锁，放眼世界才行。其实这方面的话题可以好好地展开，写一篇论文，不过和这篇文章内容不挨边，等本人以后有时间再说吧！

自从当年的"44 号文件"出台，家用游戏机在中国彻底失去了正常的行货渠道，就在我写这篇文章前几天，新闻出版署对《魔兽世界》的无理打压才刚刚结束，硬性的封锁带来的后果很可笑：

1、想玩各种游戏主机、掌机的玩家在全国各地都能买到 shui-huo。
2、Dao ban 猖獗，创新的脑力开发劳动得不到应有的回报。
3、国家白白损失了大量的税收和就业机会。
4、最终想达到的目的——扶植国内的游戏产业，依然毫无竞争力，浪费了大量的资源，抄袭制作出了无数的垃圾。

天作孽，犹可恕；自作孽，不可活！

写到这里，快到尾声了，最后附上自己认为精彩的小镜头给大家欣赏一下！

镜头一：上初一那年，在南京街上的游戏厅，街霸对战打掉 37 个对手，引起了小小的轰动。

镜头二：大学时，《盟军敢死队》玩得非常熟练，一次想引过来 1 个德军，没想到一下跑过来 5 个，运用熟练地技术在没触动警报的情况下，将敌人全灭。

镜头三：大学时，一个同学吹嘘自己拳皇很厉害，我实话实说他对格斗游戏根本没理解透彻，只顾着出连招耍酷，连最基本的蹲防都不会，他不服气，开战，从来没玩过拳皇的我就一直用蹲下的重腿，再没让他起来过。

镜头四：大学时，星际这款游戏在校内没有人能与我们这几个人抗衡了，4 个同学和青岛市的中学生一起玩 4v4，一开战，对方战术很怪异，我方 2 人出局，1 人被打残，我抓住一个稍纵即逝的时机，用人族瞬间灭掉对方的 3 家，最后反败为胜，气得对方互相埋怨：4 对 1 怎么输的？！

镜头五：工作以后，单位有一个军事发烧友，热衷于搜集各种二战时期的武器资料。一次和此君一起看《兄弟连》，正当他准备给我长篇大论一番之时，片中德军、美军枪声此起彼伏，还没看到具体的画面，我就告诉这位仁兄：刚才的武器分别是德军的冲锋枪 MP40、MP44、机枪为 MG42，火炮用的是 88 毫米炮；美军的是加兰德半自动步枪（来自于弹夹自动跳出的摩擦声）和汤姆森冲锋枪，当场把这位仁兄砸晕，以上都是从《使命的召唤》游戏里练出来的，他看过图片、文字，可我是在游戏中亲自使用过的，除了没亲手触摸过，其他方面早已烂熟于心了。

什么是好游戏？除了个别叫好不叫座的特殊情况，请参照下面的附件资料。

附 1：全球销量最大的游戏 Top10（各平台）——数据来源《互动百科》

第十名：
GT 赛车系列（SCEI），全系列合计销售 4500 万套
第九名：
塞尔达传说系列（任天堂），全系列合计销售 4700 万套
第八名：
大金刚系列（任天堂），全系列合计销售 4800 万套
第七名：
侠盗车手系列（Take-Two），全系列合计销售 5000 万套
第六名：
疯狂橄榄球系列（EA），全系列合计销售 5100 万套
第五名：
天堂系列（NC Soft），全系列合计销售 5700 万套
第四名：
模拟人生系列（EA），全系列合计销售 5800 万套
第三名：
最终幻想系列（SQUARE），全系列合计销售 6800 万套
第二名：
口袋妖怪系列（任天堂），全系列合计销售 1 亿 600 万套
第一名：
马里奥系列（任天堂），全系列合计销售 1 亿 8500 万套

东京市容、文化和生活

xiaoyao1

联动帖：http://bbs.a9vg.com/read.php?tid=735500&fpage=1

JAPAN



日本紹介（にほんしょうかい）

日本国（Japan），面积 37 万平方公里，人口 1.2 亿。大和民族占总人口的 99%以上，其余为阿伊努人、朝鲜人、华人等。居民大多信奉神道教。其国花为樱花，故别称"樱花之国"。日本的货币为日元，官方语言是日语，国鸟为绿雉，国徽为菊花，首都为东京。主要城市有横滨、大阪、名古屋、京都、神户、札幌等。以东京为首的首都圈地区通称关东地区，以大阪为首，京都，神户等地区通称关西地区，关东地区的语言是标准日本语，关西地区夹带着浓厚的方言口音，许多发音和标准日本语是完全不同的。

日本是亚洲东部，太平洋西岸的一个美丽的国家，与我国隔海相望。日本总人口有 1.3 亿左右，居世界人口第八位，主要人口分布在经济发达的太平洋地区,正越来越集中到都市地区。日本海陆空交通便利，四通八达。日本经过近几十年的发展，经济实力显著增强，现已称亚洲第一，世界上仅次于美国的第二大经济强国。

由于日本十分重视科学技术的开发和运用，高科技和尖端技术在工业领域普遍得到发展和运用，所以经济增长速度极快。

今年 4 月，在经过一系列的手续之后，我终于成功地在千叶的成田新东京国际空港登陆日本----这个满怀期待的国家了。首先要感谢我的父亲，是他成就了我的留学梦。

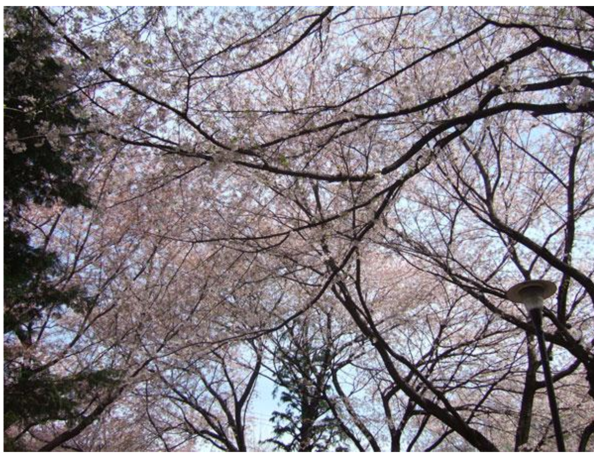
在国内对日本的了解理所当然是非常狭隘的，直到出了成田机场，才禁不住要感叹，世界第二经济大国确实名副其实。马路，建筑物虽然不是非常的新，但是显得非常的干净，长时间地在路上走鞋子也不会脏。空气较国内更是出众，深深地吸一口气，会感觉到呼吸道格外的舒畅。日本的森林覆盖面积达到了全国面积的 70%，而且日本的汽车烧天然气的大多，所以车对于空气的污染比国内小得多。这一点他们做得确实非常出众。

桜（さくら）
说到日本，就必须说说樱花。作为日本国的国花，樱花会在每年的 3 月准时绽放，4 月准时凋谢- -。路边，公园，随处都可见被粉色覆盖的樱花树和随风飘落的樱花花瓣。东京都内的公园很多，双休日就会在各个公园内举行赏花会，会有许多小吃摊。上野公园是东京樱花最集中的一个公园，所以上野赏花会也是最出名的。可惜的是我没有来得及去上野，樱花就谢了。所以只能在宿舍附近的前野公园拍点零星散落的樱花树了。



樱花真的很美，明年有机会一定要去上野公园赏花。



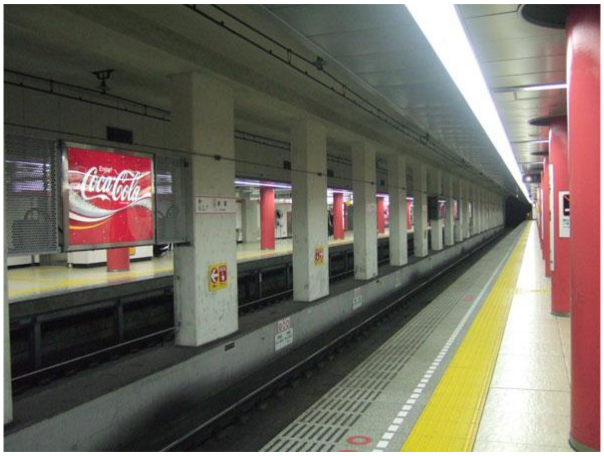




交通（こうつう）

东京是全国的政治，经济，文化中心地带，所以东京都的交通是非常发达的，有公交，出租车，地铁，JR 线，新干线这些我们早已耳熟能详的名词。在东京基本还是以电车，也就是 JR 线和地下铁为主要的交通工具。公车的话虽然价钱便宜，但是估计速度慢，而且在东京这座马路从横交错的城市中非常容易遇到红灯和电车经过的铁路口，这对于生活节奏非常快速的日本人来说无疑是浪费时间的。相对地，出租车的价格比较昂贵，而且也容易遇到红灯和铁路口，所以性价比不是太高。地铁即快速，而且价格不是太昂贵，所以成为了主流的交通工具。但是每个工作日的 6 点半到 10 点是高峰时段，人头攒动，上车难下车更难，一点也不亚于上海高峰时段的地铁。以前的老师曾说过句玩笑话，东京是座空城，人都在地下呢。JR 线也是主流的交通线路，大都市内上下穿插着无数条交错的铁路，就好像是火车站一样，这样的景观还是头一次看见，也算是进城见世面了- -||　东京都的交通线路图就像是一张五颜六色的蜘蛛网，错综复杂的铁路和地铁让人看得眼花缭乱。并且无论是哪条线路都非常准时，与时刻表上基本无异。日本人在乘地铁时有个非常好的习惯，就是在每个下客口等车的人都会自觉地排成一排，没有人争先恐后地涌上车，都是等乘客下车后才陆续上车的，哪怕队伍是那样的长。真希望有一天国内也能够有这样秩序。在日本，无论在哪里乘楼梯式电梯都必须靠左站的，右边自觉让出一条紧急通道，是给赶时间的人通过的。这一点他们也做得非常好。

地铁线路从横交错，方便快捷





时刻表显示 49 分到站的车将开往羽田机场，还有两分钟



池袋（いけぶくろ）

池袋是离我住所最近的一个闹市区了，也是我住所去往各个闹市区市中心的换乘点。池袋是东京都的一个比较新的商业区和交通枢纽，就像上海的五角场，是后来开发出来的闹市区，其实说新也不是非常新，只不过比起涩谷，新宿等地方新一点而已。这里电器商店，服装店，饭店，街机厅等各式各样的店都有，最神奇的是每幢房子的式样都不一样，看起来也不会视觉疲劳。在池袋聚集了相当数量的中国人，大街上到处可以听到熟悉的语言，超市里可以买到熟悉的食品。不过，相应地，在池袋的过街地道里我听到了用中文说请别乱扔垃圾的广播，这也是种无奈吧……以前在报纸，网上就看到过这样的消息，但是亲身经历过却是另一番感觉，我只是希望以后大家都能尽力做得好一些，外国人能做到的，相信中国人也能做到。



早晨，池袋的街头







池袋电车站近景



街机厅的墙上帖着铁拳 6 的广告



红色的道路表示比较容易发生事故，提醒司机们慢行。



秋葉原（あきはばら）

秋叶原这个地方名词对于 A9 的各位想必不会陌生。这里是宅男腐女们的天堂，出了秋叶原地铁就能看到满街的电子商店和身穿广告服的 MM 在发商店的广告，规模比起国内的百脑汇大了 N 倍。东京电玩展很出名，但是我到了秋叶原的第一感觉就是这里像是电玩展。游戏店门口有许多给游客试玩的机器和高清电视，当然也少不了漂亮的 MM 现场的解说。我第一次去的当时正赶上战场的瓦尔基里发售前的几天，所以到处都是战场的瓦尔基里的海报，广告和试玩台。在秋叶原可以买到所有全新发售的游戏，一般一幢大楼的底层都是买游戏或者电子产品的，二楼则是音像制品（CD，DVD 等）或者是动画片漫画书等。而三楼就是 AV 馆了，可以借也可以买，不过身份证上的年龄一定要大于 20 岁（日本的成年年龄是 20 岁。），所以 AV 馆一般也放在最高层。

秋叶原除了全新首发的游戏外也有许多中古店，里面可以买到比较旧的 CD，动画片，游戏光盘，卡带等，不过也有新发售游戏的光碟，只不过是二手的。对于不追求全新的玩家，中古店是个很好的去处，只要花外面一半左右的价钱就能买到自己喜欢的游戏，这何尝不是一件好事呢。看着中古店里 4000 多日元 8～9 成新的《如龙见参》，我也有些心动。

秋叶原的街景









秋叶原的行人不是一般的多，就像上海的闹市区似的。



宅男们你们颤抖了么- -+



怪物猎人 2G 当时正在热卖



玻璃上帖着战场的瓦尔基里的海报广告，并且有许多试玩点。



一个试玩点正在用大屏幕播放战场女武神的 CG，下面小屏幕则是供人试玩





斯大叔被请来做迎宾小姐



式样独特的台灯，很符合日本人的美学



传说中的秋叶原杀人案就是发生在这个十字路口



東京タワー（とうきょうたわー）

东京塔超过巴黎艾菲尔铁塔 13 米，高 333 米。而所使用的建筑材料却只有艾菲尔铁塔的一半，造塔费时一年半，还不到艾菲尔铁塔施工时间的三分之一。用这样少的材料和这样短的时间，平地竖起这座防台风、抗地震的庞然大物，震惊了全世界。东京塔 1958 年 12 月建成。1968 年 7 月对游客开放。后来在上海的东方明珠塔落成之前一直是亚洲第一高塔，虽然高度是被超越了，但是这依然带不走东京塔的魅力。晚间万家灯火之际，东京塔会披上鲜艳夺目的外套矗立在东京都的中心地带。不过最近据称，东京准备建造高 600 多米的新东京塔取代这座电视塔，当然这计划还在酝酿中。

东京塔位于东京都港区芝公园西侧，占地 2118 平方米。东京塔是东京都的电视塔，和上海的东方明珠塔类似，不同的是东京塔的结构是铁，所以又称为东京铁塔。游客们可以买门票登上 150 米高的观光大厅，250 米处有特别观光厅，可以将整座东京都，天气晴朗时甚至连横滨市和富士山都能够看见。观光厅内有几台触摸式电子地图，只需轻轻触摸，便能显示出所对应方向的有名的建筑物，相当的方便，让人能够很快了解东京。

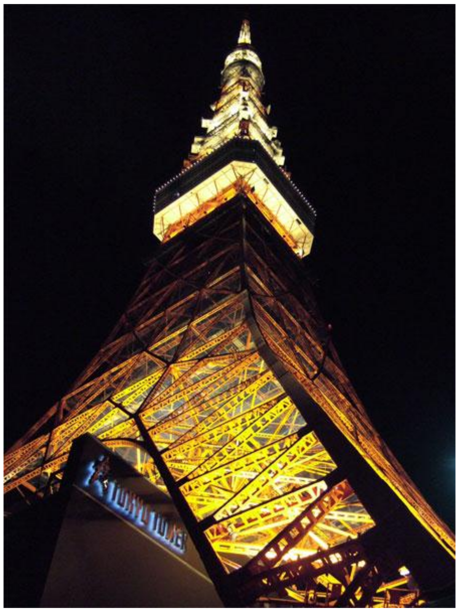
夕阳下的东京塔



昼间的东京塔很普通



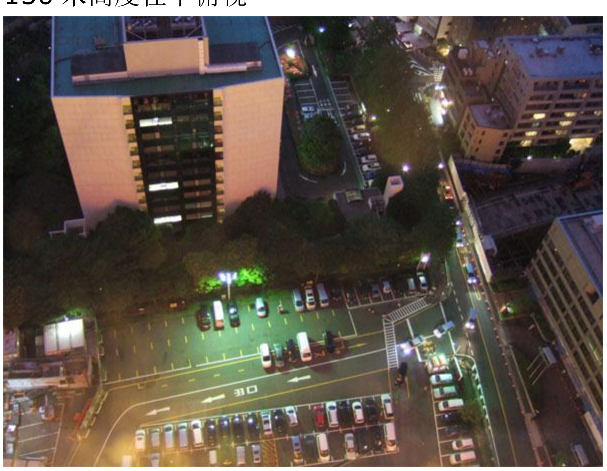
夜间的东京塔显得格外耀眼



排长队准备买票上塔的游客，其中也不乏国内来旅游，留学或者工作的人



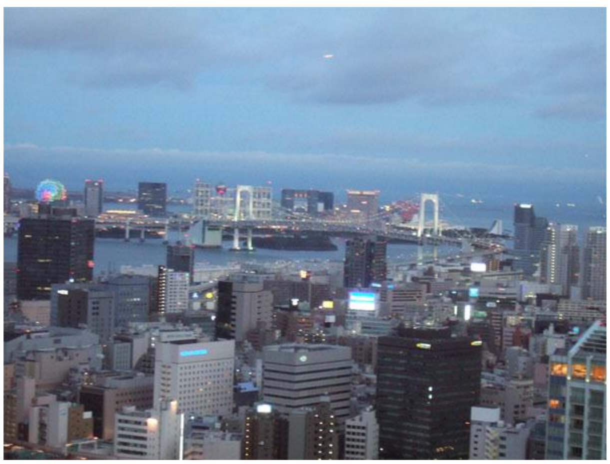
150 米高度往下俯视



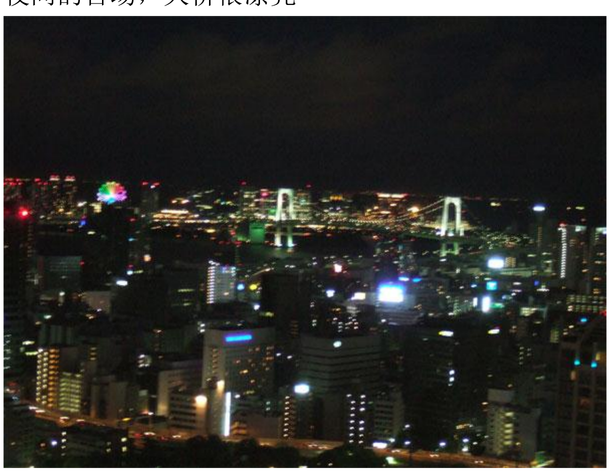
昼夜交替间，东京也显得很繁华



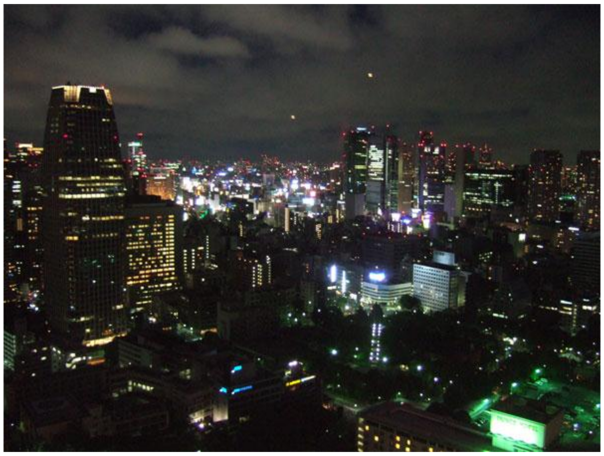
塔上观望台场方向的风景，可以看到台场的大桥和摩天轮



夜间的台场，大桥很漂亮



夜间的银座方向，整座城市灯光最特别，最亮的地方便是银座了



TOKYO TOWER



耀眼的灯光将周围照得通明



銀座（ぎんざ）

银座是日本东京中央区的一个主要商业区，以高级购物天堂而闻名，是东京市中心其中一个代表性地区，同时也是日本有代表性的最大最繁华的街，光听名字就感觉这里是个很现代化的地方。 象征日本自然，历史，现代的三大景点（富士山，京都，银座）之一的银座，与巴黎的香谢丽大街，纽约的第五街齐名，是世界三大繁华中心之一。银座是通过不断填海造地才逐步形成今日的构架。

整个银座分为银座一丁目至银座八丁目。银座四丁目与银座五丁目之间被晴海通所分隔，是整个银座地区最有名的一个十字路口，银座的钟楼就坐落在这里。全部 8 个丁目由中央通贯通。从第一号街到第八号街及其周围闹市区，长约 1 公里。古代的时候这里是造银币的厂，现在重建后成为了中心商店街。有全国著名大百货商店、特种工艺品的小商店，以及一些高级小吃店。也是文化娱乐中心。银座的物价连日本人都觉得很贵，所以我们这些普通的留学生就别想在银座买东西了。街道两侧的人行道宽阔，每逢周日和节假日就禁止机动车通行，变成完全的步行街，就好比上海的南京路步行街，所以银座又有“步行者的天堂”的称号。

银座夜景

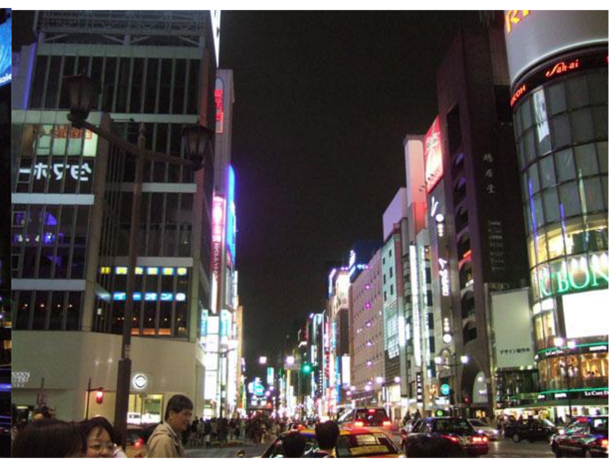


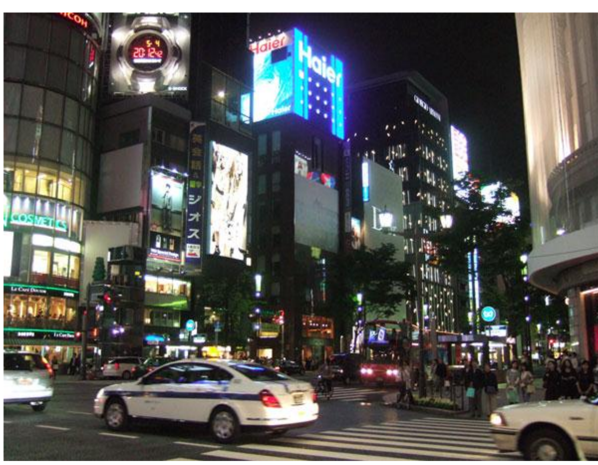


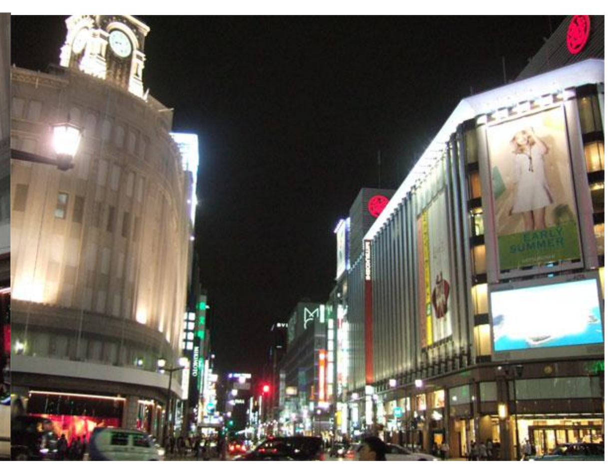



银座四丁目的十字街口，是整个银座最热闹的地带，这里也汇集了世界各国的观光者，我去的时候就碰到了好几个国人，在四丁目拍照。





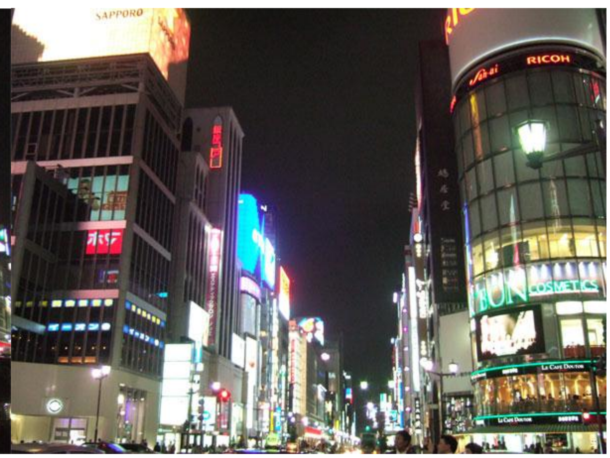












银座的橱窗里展示着日本国家足球队的广告



这招牌就是银座的夜总会了，晚上 9 点开始营业



涩谷（しぶや）

涩谷在东京的西南角，离开著名的歌舞伎町----新宿非常的近。巴黎和东京是时尚之都，而走在时尚最前列的都是年轻人，涩谷就是这样一个汇集了众多年轻人的时尚之地，同时又是一块叛逆之地。日本人崇尚传统，东京这样的国际大都市已经算是很特别的了，而涩谷就是在特别中的特别。时尚的潮流冲击着传统文化，涩谷到处都是年轻人喜爱的商店和品牌店，满街都是穿着时尚的青年男女。银座的东西太高雅并且物价太贵，涩谷和银座所走的路线是截然不同的，涩谷就是年轻人的购物天堂。如果有人想在东京看美女的话，那么涩谷就是首选地。- -+

涩谷站前的风光，都是公车站



涩谷标志性的大厦，名字忘了，总之无论是在电视还是游戏中都有出现过。



信号灯前人山人海，没有人乱穿马路，这里不得不感叹下外国人的自觉



涩谷街景













MM 的腿不错，拍一个- -+



迪斯尼购物商店



忠犬八千公的铜像



お台場（おだいば）

台场位于东京都港区，在银座南面，是一个通过填海而诞生的度假胜地。东京国际展览馆，东京国际交流管，船舶科学馆等都设在港区的台场。台场标志性的建筑物就是台场大摩天轮和连接台场与东京市区的大桥了。另外，东京也有一个自由女神像，和纽约那个一模一样，这座女神像就被安置在台场。当初法国一共送出了两个女神像，一个送给了美国，另一个送给了日本。可惜的是，这一次去台场由于时间关系没有来得及去女神像看看，所以照片就暂时没有了。

台场的公园非常多，夜幕降临，这里也是日本的情侣们所青睐的场所。在海边看着东京的灯火，置身在茂密的树丛总说上几句甜言蜜语，这是何等的浪漫。

台场风光



东京的集装箱港区



羽田国际空港就在附近，飞机基本上每分钟都能看到



公园内的小木桥



节假日，潮风公园内都是烧烤聚会



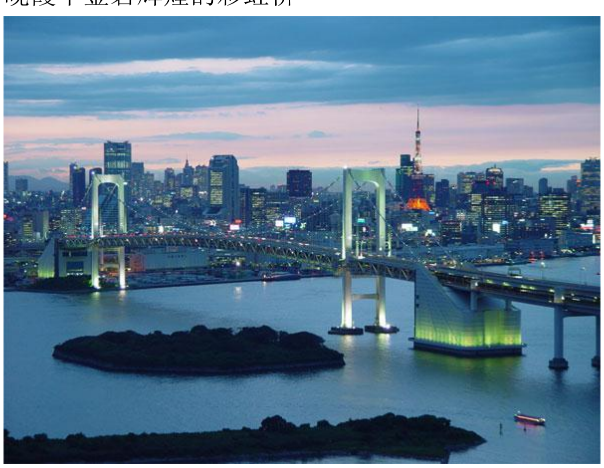
台场摩天轮



东京在申办 2016 年奥运会



晚霞中金碧辉煌的彩虹桥



节假日台场的停车场也满了



夜间格外耀眼的摩天轮



新宿（しんじゅく）

最后一站来到新宿，新宿是和涩谷，池袋等类似的商业区，全市最高的大楼也在新宿区。而说到新宿，就一定要提一提举世闻名，甚至我们在游戏《如龙》里也见到过的场景——歌舞伎一番街。这里是东京都最集中的红灯区，刚走几步，就不断有人来拉客。整个歌舞伎町成人商店也非常的多。

走进歌舞伎町，游戏《如龙》中的场景赫然出现在眼前，甚至连游戏中的松屋的位置都一样。让人不觉有一种很奇妙的感觉，就好象在做梦一样。脑海里不断浮现出桐生一马孤身闯江湖的一幕幕。

新宿车站附近



这只螃蟹在《如龙 2》中上镜率很高



歌舞伎一番街的入口处，是不是和桐生一马的老家很像



这个广场就不多提大家也知道，我还记得游戏中这里有一个记录点





这家店我在游戏中也常去购物



歌舞伎一番街












北京手拉拉面饺子店



西新宿政府办公楼



生活相关（せいかつについて）

东京作为全世界物价最高的地方，相对的国民收入也非常的高。东京的人均年收入达到了 477.8 万日元，相当于 31 万人民币左右，是全日本人均收入最高的地方。相比全日本人均收入最低的冲绳，整整多出了一倍之多。而日本国民平均收入达到了 304 万日元，相当于 22 万人民币左右。所以如果能在日本赚钱回国消费的话，那真是非常非常划算的事。

在东京买吃的东西是一门学问，不同的超市在不同的日子会有部分东西打折，这对于我们留学生来说无疑是相当好的购物机会，有时候甚至不惜骑车半小时去遥远的超市采购。日本人对于吃是非常讲究的，他们追求新鲜的东西，比如刺身之类容易变质的食物是绝对不会隔了夜还拿出来卖的。一般来说卖不完的东西会廉价卖给超市员工，所以留学生要打工的话超市和小吃店是非常好的去处。还有就是这里的超市里东西非常齐全，即使是规模不大的超市，正所谓麻雀虽小五脏俱全。

小吃店的话，松屋和吉野家是比较廉价的地方了，不过虽然在东京算比较廉价的，也要 300~600 日元了，折合人名币的话也差不多要 20~50 元不等了。水果更是贵得离谱，苹果和橙子都是按个卖的，一般都是 98 元一个。西瓜是普通水果里最贵的了，在国内一个不算大的西瓜这里要卖 1800 日元，折合人名币的话要 120 元左右了，这样离谱的价格霎时雷到我了。

打工的话一般是按小时给工资的。850~1000 日元是普通班（1000 日元是 70 人民币多一点），夜班会涨到 1200~1400 日元/小时，所以在东京打工对于留学生来说是相当有吸引力的。

东京的地相当的值钱，所以留学生的住所一般都不是太大，一间 20 平方左右的房间两个人住，虽然有点小，但是基本的生活设施都很齐全。网速快得离谱，下一首歌只需 10 秒。

日本并不是各位想象中的美女如云，刚到这里是我还被秋叶原的女仆雷到过。后来才发现原来美女都去涩谷混了，那个时尚之地。

游戏相关（ゲームについて）

日本的游戏业在世界的范围内是相当出名的，许多优秀的游戏公司就是诞生在日本。在日本的大型超市里随处可见主机和游戏，全都是日版的，没有其他版本，也没有散装盘（日本人对于知识产权的保护是非常严格的，甚至下载 MP3 也需要付钱。）而大名鼎鼎的秋叶原无疑是所有游戏的集中地，在那里没有找不到的游戏。像我们这样的游戏爱好者真的能在那里呆上整整一天。

游戏在日本已经成为了一种文化，一道风景线。虽然现在已经进入了次世代，但是就算是日本也并非完全进入次世代，还是有相当一部分工薪阶层的人现在玩的是 FC，PS 或者 PS2，没有高清电视。可见次世代确实是昂贵的玩具。

日本的父母不像国内的父母，他们不会阻止孩子玩游戏，甚至父母还会陪孩子一起玩上几把。他们小孩子也非常有自觉性，一个星期也只玩个两三次，而且不是无限制的玩。只要他们觉得够了的时候就会自己乖乖地做作业去。想必这是从小就养成的好习惯吧。

关于街机，日本人可以说是痴迷到了一定境界了。在路上随处可见街机厅，我虽然没有进去过，但是光听听声音便能知道里面是何等的热闹。

总之，如果你是游戏爱好者的话，来日本绝对不会错的。

在东京败的，1143 元的书 250 块淘来的= =






Important NPC
オーディン Odin
フレイ Fray
オーディンに次ぐ
天界の第二級神
Odin
Fray
Lenneth

終わり

作者 ID 索引

人间二十年	4	454	alick126
曾经岁月--那年我们年轻	4	112	amakusa1999
钢铁之羽原创同人向剧情小说	3	1358	amath
知足而常乐，11 月 9 日，我的拳皇 10 周年	4	53	anan
逆转思维--从游戏看策划-MINI GAME 篇	2	358	anotherone
音乐游戏之我见	2	226	ashin
《战神 2》剧情小说	3	1209	bambino
Resistance 剧情小说	3	1233	bbbbbb2
小谈下手机游戏	2	839	bioboy
《寂静岭》系列浅析	1	431	caoye2000
玩生化 4 想到的——散谈游戏乐趣的缺失	2	624	clear_wave
漫谈游戏与动漫——幸福的童年	4	442	clear_wave
逃れられない恐怖——かまいたちの夜（镰鼬之夜/恐怖惊魂夜）系列总结	1	683	d_aniki
《寂静岭 起源》漫谈	1	536	dante 帆
给《啪嗒砰》找点碴	1	531	darkten
《啪嗒砰 2》：过去、现在、将来	1	734	darkten
漫谈本人 PS2 上游戏时间过百小时的游戏	4	194	destinywo
迷失中前进 Or 前进中迷失-也谈 FF12RW	1	297	deus
杂谈《维纳斯与布雷斯》	1	313	deus
无韵之绝响--<<斑鸠>>REVIEW	1	748	deus
我的 PS2 小结帖	4	83	deus
再见，月夜-我的“忍”之路	4	315	deus
《三红姬之后第二弹》あなたがいるのそら《纪念 FC 娘》	4	303	diablo12
《零 project zero》通关感想	1	251	dualshock
零之三作横向比较	1	400	dualshock
大神？大神！	1	681	dualshock
我的生化 3 情结	4	140	dualshock
PS2 一周年	4	199	dualshock
从大宇双剑评论中国武侠游戏.	1	379	ewhr32dc
《异度装甲》原声碟回顾	2	181	ewhr32dc
游戏厂商的形象博弈	2	304	ewhr32dc
梦花园 PixelJunk Eden 同人	3	1080	ewhr32dc
ffta 同人外传 火之红	3	37	fakewings
传说之极道——《如龙》细评	1	7	fengarea
纵是一死也倾城: 如龙 (yakuza)	3	418	finalwish
游戏对人生的影响有多大--像我这一种男人	4	436	fitboy
最高级别的调味品-游戏音乐(人物篇-下村阳子)	2	159	fsj007
最高级别的调味品-游戏音乐(人物篇-桜庭統)	2	162	fsj007
最高级别的调味品-游戏音乐(人物篇-光田康典)	2	167	fsj007
最高级别的调味品-游戏音乐(人物篇-崎元仁)	2	171	fsj007
最高级别的调味品-游戏音乐(人物篇-岩垂德行)	2	174	fsj007
最高级别的调味品-游戏音乐(人物篇-植松伸夫)	2	177	fsj007

激情燃烧的岁月	4	22	gashaki
自己的游戏经历	4	128	greyheart
包机房杂感	4	280	greyheart
《侍道》系列漫谈	1	79	HADES
永恒的 NEVER LAND—我的奈巴情结	1	184	HADES
灰色的皮鲁埃特舞蹈——浅谈《狩魔猎人》	1	776	heavensmile
They live in Arkham——《batman arkham asylum》访谈录	1	964	heavensmile
从《马里奥银河》来看新时代双打游戏的发展----2P 模式	2	669	hjpotter
从 level-5 的成功来看中小型游戏公司发展之路	2	671	hjpotter
手指游戏 谈谈那些奇思妙想	2	774	hjpotter
秒速 5 厘米游戏剧本 明里篇	3	969	hjpotter
秒速 5 厘米 AFTER 花苗篇 星空下的约定	3	1000	hjpotter
秒速 5 厘米 AFTER AS1 雪樱	3	1010	hjpotter
秒速 5 厘米 AFTER AS2 海与恋的季节	3	1026	hjpotter
秒速 5 厘米 AFTER 四季	3	1133	hjpotter
我的 GAME 生涯	4	143	hongwei-yf
日本游戏真的已经落后于欧美游戏了吗?	2	771	jdoll
怅望樱花云水谣	3	1022	jjz
寂静岭同人小说:《重返寂静岭》	3	83	john
游戏。记忆。人	4	14	jokerzeng
人生若只如初见，何事秋风悲画扇。纪念我的十余载游戏历程	4	363	justforally
FF7DC 部分名词人物解疑 及 FF7 部分相关关键词回顾	1	137	kaoruyuzuran
樱花烂漫时---《樱花大战 V》赏析	1	908	kaoruyuzuran
fate/stay night 通关感想	1	658	kevinenzo
枪与剑的现代美学~~~我和《鬼泣》有个约会	4	222	khala
从《天诛》从同父异母的兄弟《忍道・戒》回顾整个系列	1	85	kululu
成长中的神－－尼奥	1	98	kululu
《铁拳 NINA》详细评价和心得体会	1	144	kululu
《战神》美式动作游戏的战神	1	191	kululu
[生化危機同人]Chris 報告書	3	307	kyosquall
游戏人生	4	393	kyosquall
游戏在中国—最后的思考	4	166	legionsquall
一个在校大学生的游戏生涯及游戏感悟	4	190	legionsquall
《最终幻想战略版》剧情小说 reload	3	811	lightwave
梦的二十年——记某骨灰级 TV 玩家的游戏情结	4	170	lingboaa
恶魔城系列副武器渊源	1	394	loverboby
死神来了	2	121	loverboby
我们是快乐的单身汉	2	339	loverboby
难以割舍的情怀	4	39	loverboby
真実な侍の道へ...侍道 2 漫谈+攻略备忘	1	102	Luoxiqofy
异度传说 解惑书	1	157	luoxiqofy
火焰的气息 龙战士 V 简介	1	556	luoxiqofy
2004 动漫改编游戏漫谈	2	7	luoxiqofy

好人 坏人	2	253	luoxiqofy
Chain Mail--流行り神第 0 话剧本	3	17	luoxiqofy
变......雨......不变	4	16	macapplegood
关于 ZOE2 中的 Jehuty 在埃及神话中的文化背景的猜测	2	141	magicdias
Persona3 风格小说[Blues]	3	281	magicdias
是什么让我们陷入狩猎与被狩猎的深渊——怪物猎人系列回顾	1	941	mechina
街机仔们的快乐生活	4	416	mechina
“一锅营养丰富的关东煮”-写在《ROGUE GALAXY》通关后的一点感言	1	19	michine
世界和我，关于游戏世代的回忆碎片	4	482	mrworm
生化危机 代号：维罗尼卡	3	254	playxp
火焰之紋章同人小說 Long Live the Queen	3	1336	pougu
我的生化危机编年史	4	359	pougu
GTA 同人——我的一生	3	175	ps42
最终幻想 12 同人小说	3	171	pupu99
关于日本的某些细节	2	598	raiya
大陆游戏史上的十大惊天骗局	2	964	rakehell
来自新世代的“嘘嘘”声	2	319	rayan
我的 2D 游戏情结	2	736	redrocky
龙之睛、虎之翼-浅谈游戏中的反派角色	2	846	rex...
RPG 会成为历史吗？	2	619	r 土 p 豆 g
梦的流淌 —— 我的游戏生涯	4	185	r 土 p 豆 g
日经 KEYMAN 系列之 CAPCOM 篇	2	854	saiiscool
论游戏的启发性	2	683	sankoas
ROCKMAN ZX REVIEW	1	212	sasuyo
DQ 系列攻击咒文考	1	447	sasuyo
MY WAY TO THE GAME	4	50	shadowden
寂静岭同人小说——THE ROOM	3	1341	sinlcl
空之浮游瓶和面包	3	1108	sly6
为了你卡	4	339	snowhell
影之心 2 的点点滴滴	1	170	squall8112
十年、十七岁、还有……Final Fantasy VIII	4	350	squall8112
《逆轉裁判》與現實法律	2	581	squllroina
借你耳朵听游戏	2	230	stanhjd
闲扯塞尔达传说	1	498	Stormxx
DQ8 回顾：永无止境的传说	1	517	Stormxx
电子游戏四十年——电子游戏的视觉与创意	2	372	THX
我的怪物猎人之旅!!	1	201	TJ16
成为保罗•马尔蒂尼—评《北欧女神传 2》	1	295	tj32rui
独自等待	2	499	tj32rui
传统与创新	2	507	tj32rui
煽情游戏——由应援团想到的一篇文字	2	555	tj32rui
游戏爱情的代入感个人解析	2	677	tosin

我的游戏史	4	41	tsorochi
流逝的感动--缅怀那不复存在的岁月	4	320	unveils
散谈第五弹：从战争机器开始……	1	249	vegaonly
散谈：好游戏的标准	2	512	vegaonly
散谈第二弹：从一个魔兽 RPG 开始想到的……	2	517	vegaonly
散谈第三弹：其实我本来是想写浪客剑心的……	2	521	vegaonly
散谈第四弹：四叶草死了，谁干的？	2	528	vegaonly
散谈第六弹：光荣，你堕落了吗？	2	533	vegaonly
SF 作品中关于未来宇宙战争设定的一个问题：舰载机	2	629	wfwfang
我的游戏生涯——写在 26 岁生日之前	4	287	wh1982
浅谈历代 DQ 作品——写在 DQ8 即将发售之际	1	71	wish919
我的游戏历程	4	294	wzh100
FF 名刀的故事	1	55	xdemonangelx
FF 以及我的游戏生涯	4	19	xenoleader
任天堂与 RPG 的历史漫谈	2	1030	xeoleo
大众网球一小时玩后感+评论	1	181	xiaoyao1
日版圣斗士冥王哈迪斯篇简评	1	253	xiaoyao1
战神 2 玩后感	1	441	xiaoyao1
汪达同人：因为爱	3	140	xiaoyao1
圣斗士：水瓶座卡妙同人	3	249	xiaoyao1
生化危机 4：艾达同人剧情小说	3	564	xiaoyao1
圣斗士同人：一个假冒的教皇；两个极端的面孔。一次无奈的抉择；一个不朽的传奇	3	887	xiaoyao1
战神 1：复仇	3	979	xiaoyao1
圣斗士：天蝎座米罗同人	3	1568	xiaoyao1
吾辈的 PS2 通关游戏	4	79	xiaoyao1
东京市容、文化和生活	4	505	xiaoyao1
家用机上的格斗游戏	2	333	yagami
羽翼下的惊天阴谋——DQ8 之“里剧情”	1	752	ydy135
宿命 无尽的轮回---影之心	1	215	yichijian
本世代最好的 10 大游戏引擎	2	934	yippee123
对游戏生涯影响最大的 10 款游戏	2	1108	yl04160731
星之海洋 3 最终幻想 X 异度系列以及其他乱七八糟杂感	1	570	yuuu
说说掌机 SRPG 的游戏性	2	1023	yx5456
光枪 2.0 和鼠标 2.0	2	584	zaqwe
贝里克传说漫谈	1	62	zealot
回忆永恒不灭～～（心跳回忆全人物结局鉴赏）	1	28	Zelda
诸神之黄昏★北欧女神之神的对立面★	2	88	zellshadow
RPG 主角	3	79	zent0r
魔女之后，战神之前——动作游戏的进化和沉浮	2	1145	zephrous
铁拳菜鸟的感受	1	560	zhouxun2005
生化危机 4:HUNK 同人小说	3	167	zhrwk
私的 PS2 史	4	108	zhrwk

光阴如水，辉煌不再——评龙之世纪-起源	1	978	zlmind
无罪的叹息——恶魔城	1	13	zxzx
心灵的恐惧--深入了解寂静岭	1	167	三度冲击
奥特曼系列回眸	1	813	三英战大蛇
《战国 BASARA2》细评	1	279	依克西昂
追忆曾经的感动，《暗黑编年史》完全回顾	1	455	依克西昂
成也风云败也风云，次世代主机大战之我见	2	260	依克西昂
韩国游戏市场概况	2	687	依克西昂
PLAYSTATION 编年史	2	1150	依克西昂
永远的世嘉，献给多年来热爱和支持世嘉的朋友们	2	1187	依克西昂
有故事的人	4	267	依克西昂
我过手的 PS2 游戏	4	66	冰舞
《寂静岭》2 的救赎	1	247	刀快人不快
随笔随想随写一则	4	225	列车员
关于几款超人气动作游戏!	2	651	单细胞生物
土星曾经最辉煌和最暗淡的 5 道光环	2	988	可类丝播
我的 XBOX 游戏情结	4	147	叶欣
18 年的购机心路历程	4	299	叶欣
新时代的美妙香摈～点评<王国之心 2>	1	141	圣光之翼
全新的猎人，全新的世界，感受＜怪物猎人 2＞的点点滴滴	1	286	圣光之翼
" 忍 " 字头上一把刀～浅谈游戏中的忍者	2	83	圣光之翼
TVgame 之双打游戏浅谈	2	363	圣光之翼
使命召唤 4——双狙人	3	1203	圣光之翼
雅乐最强音——《大神》游戏原声专辑评析	2	203	夕亭
浅谈电影和游戏在改编之外的交互影响	2	654	夕亭
驱动<战争机器>齿轮的次世代核能:<虚幻引擎 3>技术解析	2	595	安布雷拉精英
怀念我的快乐 KOF 岁月	4	55	宫小路瑞穗
北欧同人：世界树	3	323	小马飞起
KOEI 的大航海时代游戏与真实的大航海时代	2	26	帝国皇帝
浅谈 ACG 亚文化属性的造成	2	622	帝国皇帝
寂静岭同人	3	272	帝国皇帝
自己的游戏历程	4	25	帝国皇帝
勇者斗恶龙 4 漫谈	1	262	幻翼 ff
日本和欧美的游戏开发文化差异	2	759	彩虹泪亭
Halo,Halo 2 游戏的人工智能设计讲座	2	888	彩虹泪亭
美国专利制度的现状和问题，以及对游戏业的影响	2	1051	彩虹泪亭
我的留学生活	4	323	彩虹泪光
今夏全部的游戏：《仙剑奇侠传四》	1	372	彩虹泪帘
关于游戏测评的测评	2	539	彩虹泪影
花痕・Okami 同人	3	283	彩虹泪影
Ralph Baer，电子游戏之父访谈	2	424	彩虹泪晶
完美化困境：创新的动力	2	476	彩虹泪晶
不堪重负的索尼第一方游戏软件	2	293	彩虹泪珠

Lair 同人文·最后一期培训班	3	863	彩虹泪珠
真实的边缘：游戏的画面表现力	2	724	彩虹泪痕
给我留下深刻印象的上世代的游戏	4	115	彩虹泪痕
游戏 HUD 的进化	2	557	彩虹泪瞳
网络之于游戏，到底意味着什么	2	662	彩虹泪绘
构建《刺客信条》中的游戏世界	2	871	彩虹泪绘
抵抗：天使的召唤	3	584	彩虹泪绘
家用机即时战略游戏的发展	2	604	彩虹泪缳
分析游戏机厂商的蓝海策略	2	286	彩虹泪羽
游戏的心思+游戏的手感	2	913	彩虹泪羽
甜点，我要吃你	1	760	彩虹泪花
回顾 E3 大展走过的 12 年	2	449	彩虹泪菱
早期 CRPG 游戏史	2	436	彩虹泪雨
mini E3 2007 review	2	588	彩虹泪雪
九十九夜的诺言，以及次时代无双类游戏的进化。	1	290	彩虹泪霜
EA 传记	2	398	彩虹泪霜
玩具性游戏：游戏定义的外延与分歧	2	483	彩虹泪韵
年少记趣 少年趣记	4	59	德州响尾蛇
高贵？恐怖？？探询吸血鬼.	2	134	忘了时间的钟
ICO,迷失在古堡的灵魂	3	55	忘了时间的钟
我的三国游戏史	4	213	忘记密码了
游戏——我心中的魂	4	12	手冢许
日出之都，日落之国.......	3	421	斯特拉斯
游戏战斗系统-行动顺序机制的探讨	2	602	无名咒术师
关于游戏评价机制的几点想法	2	548	日攻的大几几
论 ACG 女孩	2	658	易路尔达比多
复评日本家用机和街机	2	667	易路尔达比多
论游戏的题材和元素	2	674	易路尔达比多
2D 到 3D 的按键操作	2	940	易路尔达比多
韵蒂堡战记正文＋易路尔评佐迪主线篇	3	1371	易路尔达比多
电玩是通向虚拟世界其中一个方式，让别人了解自己，也了解别人	4	227	易路尔达比多
我的启蒙游戏——吞食天地与洛克人以及和 CAPCOM 扯上关系	4	284	易路尔达比多
回首	4	282	暴走之苍炎
从北欧神话到《北欧女神》	1	130	最爱 lenneth
GBA《chobits——人形电脑天使心》回顾＋漫谈＋全结局鉴赏	1	147	最爱 lenneth
GBA《名侦探柯南》小说	3	725	最爱 lenneth
搬家时翻出了 16、17 年前的日记……	4	427	月亮步
专业精神	2	552	木方十四
百年孤独	4	248	木方十四
大四下半	4	292	木方十四
文化区版本《最终幻想 7 核心危机》攻略笔记	1	320	朱厚照
荒诞的寓言体游戏--《时空幻境--braid》浅析	1	768	朱厚照

仙剑 4----凤凰花前歌一曲苍浪剑赋	1	798	朱厚照
从 DEMO 说说职业进化足球 2010 的几个革新点和新的问题	1	916	朱厚照
PSP 的现状和所要面对的问题	2	312	朱厚照
游戏的一辈人	4	205	朱厚照
变形金刚乐评及背景音乐下载，变形音效下载/影感/游戏想法	1	307	李其
寂静岭归乡官方日记翻译（Elle 和 Wheeler）	1	668	李其
Dead Space 死亡空间 --寂静血腥的外太空之旅	1	999	李其
生化危机*爆发的老百姓刻画	1	1044	李其
我的音乐关键词（二，游戏音乐）	2	238	李其
恨 * 爱	2	349	李其
恐怖有益健康（恐怖电影恐怖游戏私人简评）	2	778	李其
从战神 2 看历史上的续作们	2	1209	李其
两口子游戏史	4	233	李其
我的 RPG 世界 BOSS 战畅谈	2	1021	柯莉特
星之梦	3	50	桜樹
淡淡的风雅——谈谈霸王丸与《侍魂》	1	403	横扫千军
俄罗斯方块的故事	1	96	殺破狼
一款原创作品应该如何生存？——聊聊《代码世纪》	1	75	水石
两个人的世界——感受《汪达与巨像》	1	177	水石
回眸这个复杂、紊乱的 2005	2	10	水石
[12 国记同人] 將 離	3	13	泡泡璐
暗黑时代的救赎——《恶魔之魂》世界观探秘	2	99	深衣
FromSoftware 与他的奇幻宝藏	2	961	烘烘牛
我的忍道，天诛之路	1	656	独孤剑客
天诛 2 同人	3	1047	独孤剑客
我是 shinobi	3	1091	独孤剑客
圣斗士星矢系列回顾	2	1079	王下七武海
蓝龙剧情小说	3	454	琳斯雷特渥克
生化同人小说---《Annette 自述》	3	1041	生化戦士
龙背同人——被遗忘的剑	3	915	白河愁归来
漫谈中华民族的侠文化	2	155	白鹿苍狼
游戏是否成功的一个思考，垄断了玩家的游戏时间就成为了经典？	2	613	白龙
时空之轮剧情小说	3	1305	百目鬼
一款被遗忘的游戏——解释《玫瑰法则》	1	991	真！黑死蝶
针对<如龙>剧情和各种细节的全面解剖	1	981	米加勒
鉴赏早期西方绘画艺术中的四天使	2	20	米加勒
谈谈日本神话中的"八歧大蛇"	2	47	米加勒
FFXII，你为什么不能正着转？ 谈游戏按键自定义	2	886	紫雨飞燕
九个永恒－我的 PS2 时代	4	131	绝影刀
就像小时候爬煤堆一样---从 FC 到 360---我的游戏人生	4	242	绯 fl
跨过它们的尸体——一些给我印象深刻的 BOSS	2	641	缅怀世嘉
《天地之门》一 通关感想	1	194	苏罗非萨

FFTA 同仁……我不猥琐……	3	120	苏罗非萨
生化同仁（丫丫）小说 这不是一块豆腐	3	152	苏罗非萨
新鬼武者武侠同仁——醍醐的花见	3	188	苏罗非萨
龙背同仁+游戏心得	3	201	苏罗非萨
永远的龙骑士	3	749	苏罗非萨
《暗黑破坏神》同人	3	1172	苏罗非萨
经典赏析之《马克思佩恩 2》	1	756	菜鸟评游戏
忍道漫漫——忍者龙剑二十年	1	413	贪婪水鬼
welcome to silent hill,we've been expecting you	1	155	超杀杀鸭炒饭
浅谈次世代:个人的次世代主机大战解析	2	277	路飞斗索罗
记念曾经幕末浪漫剑客的传说	3	158	路飞斗索罗
铳墓---男人之间"浪漫"的友情世界	3	792	路飞斗索罗
游人小说----我的生化"情结"	4	87	路飞斗索罗
我的 PS2 游戏"史"	4	421	路飞斗索罗
武将，风云，录	2	1025	邪魔天使改
难以忘怀的 SS 情结—有的人活着，他已经死了；有的人死了，他还活着	4	289	邪魔天使改
[真侍魂烈传]侍魂编年史	1	574	银牙白虎圣兽
震撼魔界的露出度，《恶魔战士》世界大披露	1	703	银牙白虎圣兽
从《大神》畅谈 ACG 中的神兽鬼怪	2	49	银牙白虎圣兽
麒麟艺术	2	149	银牙白虎圣兽
浅谈 PS2 上 3 款跟美女有关的麻雀游戏	2	446	银牙白虎圣兽
惊爆草莓同人 KUSO 文	3	130	银牙白虎圣兽
光莉给哥哥的 E-MAIL	3	134	银牙白虎圣兽
我通关 2 次以上的 PS2 游戏	4	123	银牙白虎圣兽
浅谈游戏中的超强必杀技-居合斩	2	119	陆行鸟之羽
杂谈 从游戏看如何提高女生的好感度	4	63	风间火月
在屏幕前实现自己的体育之梦	4	5	飞吧!大喜鹊!
擦去记忆上的灰尘——黑色的永恒之旅《异域镇魂曲》背景回顾	1	952	马克西姆!
傻瓜级别语言解释任天堂蓝海战略	2	284	马甲雷
不仅仅是一份感动——《教父》The Game	1	242	马龙•白兰度
那一瞬的风景——《鬼武者》“一闪”系统的发展	1	567	鬼鬼的刀刀
《EVA》中若干迷题的补完	1	930	鬼鬼的刀刀
怪物猎人莫成怪物累人——关于游戏健康进度观	2	685	鬼鬼的刀刀
仙境传说外传	3	942	鸡翅膀